UNCHARTED 2 NASZ WERDYKT

GRY VIDEO I KONSOLE

NEO PLUS

PAŹDZIERNIK 2009 10/2009

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

新・ニフス

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

ZRECENZOWANE

HALO 3 ODST **WET**
GRAN TURISMO PSP
OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2
DEAD SPACE EXTRACTION
i inne!

GRALIŚMY W

ASSASSIN'S CREED 2

CO SKRYWA PŁASZCZ SKRYTOBÓJCY?
NOWE INFORMACJE I SCREENY

+

TOKYO GAME SHOW 2009
QUO VADIS RPG?
KILLERSPIELE, CZYLI NIEMIECKI PROBLEM
PSP GO Z BLISKA
JUŻ GRANE: BORDERLANDS, MGS: PEACE WALKER

9 771505 820004 10
NR 127 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

3

www.pegi.info

TWOICH 35 OSZAŁAMIAJĄCYCH TORÓW.
TWOICH 800 WYMARZONYCH SAMOCHODÓW.
TWOJE NIEOGRANICZONE WYŚCIGOWE DOŚWIADCZENIA.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH.

Zbuduj własną, samochodową kolekcję marzeń z Gran Turismo na PSP. Wybierz któryś z setek najwspanialszych samochodów świata, a następnie zabierz go na tor, aby doświadczyć najbardziej płynnych i ultra-realistycznych doświadczeń wyścigowych. Możesz nawet wymieniać się samochodami z innymi graczami, aby dalej rozbudować swoją kolekcję. Z całą szeroką gamą oferowanych samochodów oraz tras Gran Turismo oddaje ster najbardziej realistycznego symulatora jazdy w Twoje ręce.

www.gran-turismo.com

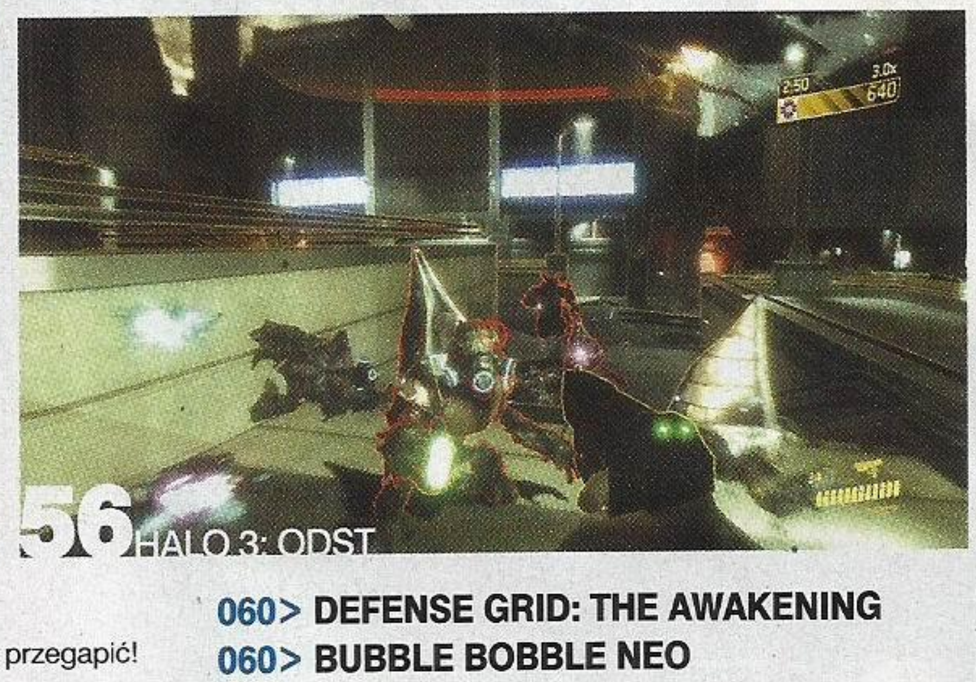
PlayStation Portable

pspinyourhands.com

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Gra jest też dostępna do pobrania z PlayStation® Store.

MENU // PAŹDZIERNIK 2009



SPECJAŁ

032> QUO VADIS RPG?
Sasori zastanawia się nad przyszłością tego niezwykle ciekawego gatunku. U progu ewolucji?

036> ASSASSIN'S CREED 2
Podczas specjalnego pokazu w Paryżu Mielu grał w obszerne fragmenty nowego Assassina!

042> KILLERSPIELE
Niemieccy parlamentarzyści rozmyślają nad uprzykrzeniem życia graczom. O szczegółach – DrMax.

048> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Nasza recenzja. Pierwszy pewny kandydat do gry roku właśnie wylądował!

056> HALO 3: ODST
Czy Halo broni się bez Master Chiefa? Werdykt!

NEWSFLASH

008> TOKYO GAME SHOW 2009
Raport z japońskiej wystawy. Co nowego?

014> NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE
Suda 51 i jego ekipa pracują nad sequelem.

016> BORDERLANDS
Gramy w tę przedziwną i przefajną strzelaninę.

018> CRACKDOWN 2
Pierwsze konkrety o kontynuacji Crackdowna.

020> METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
Sprawdzamy japońskie demo nowego MGSa!

022> MISTRZOSTWA POLSKI FIFA 10
Zapowiadamy wydarzenie, którego nie możecie przegapić!

024> PSPgo
Przyglądamy się najnowszej odsłonie PSP.

026> RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME
Jak wyglądają kolejne przygody Ratcheta?

NEON I INNE

026> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

030> NUDA VERITAS
Felieton Lorda Khazadala specjalnie dla Was.

046> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

048> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
054> SECTION 8
055> PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX
056> HALO 3: ODST
060> ZOMBIE APOCALYPSE
060> THE WARRIORS: STREET BRAWL
060> ION ASSAULT
060> DEFENSE GRID: THE AWAKENING
060> BUBBLE BOBBLE NEO
060> BRAVE: THE WARRIOR'S TAKE
061> SCRIBBLENAUTS
062> NHL 10
063> MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES
064> THE BEATLES: ROCK BAND
065> GUITAR HERO 5
066> MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2
068> MOTORSTORM: ARCTIC EDGE
069> FIFA 10 /wii
070> GRAN TURISMO /psp
072> DISSIDIA: FINAL FANTASY VII
073> HEROES OVER EUROPE
074> OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
076> DEAD SPACE EXTRACTION
077> RAVEN SQUAD: OPERATION HIDDEN DAGGER
078> G-FORCE
078> UP
079> MADDEN NFL 10
080> WET
082> MINI NINJAS
083> SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY
084> MANA KHEMIA: FALL OF ALCHEMY
085> MASS EFFECT: PINNACLE STATION
085> TRINE
085> TALES OF MONKEY ISLAND: EP. 1+2
085> COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: COMMANDER'S CHALLENGE

WWW.MOTORSTORM.COM

PlayStation® Network

12
www.pegi.info

"PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation®Network" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

MOTORSTORM® ARCTIC EDGE

TWÓJ WYŚCIG. TWOI RYWALE. TWÓJ FESTIWAL.

TWÓJ CAŁY ŚWIAT W TWOICH RĘKACH

W mroźnym powietrzu można wyczuć zapach palącego się oleju samochodowego. Festiwal MotorStorm® powraca. 12 mrożących krew w żyłach tras, brutalne rozgrywki multiplayer, nowe pojazdy śnieżne takie jak Snow Cat oraz jeden z najbardziej nieprzyjaznych terenów. Tylko adrenalina pozwoli Ci się rozgrzać.

PSP®
PlayStation®Portable

Uncharted 2: Modern TPP

Drake, Ezio i Orbital Drop Shock Troopers na talerzu

To będzie konkretny miesiąc dla posiadaczy PlayStation 3 – nadchodzi Uncharted 2, fantastyczna kontynuacja pierwszej gry Naughty Dog na konsolę nowej generacji, aż do teraz uważanej przez wielu graczy i recenzentów za najlepszą pozycję spośród ekskluzywnych tytułów Sony. Teraz sytuacja się zmienia; Uncharted 2 jest kolejnym kamieniem milowym w dziedzinie konsolowej rozrywki. Nie nagnę faktów stwierdzeniem, że to gra na poziomie Modern Warfare – niby wszystko już było, niby nie ma nic naprawdę przełomowego, ale wszystkie elementy dobrze znanej tpp-owej układanki złożone przez zdolniachy z Naughty Dog dały prawdziwego kilera, którego posiadacze innych konsol będą peestrójce zazdrościć.

Drugą wielką grą w tym miesiącu w NEO+ jest Assassin's Creed 2. Mielu poleciał na ekskluzywny pokaz do Paryża, gdzie obejrzał i miał możliwość zagrać w kilka fragmentów gry, których do tej poru Ubisoft jeszcze nie prezentował, a także poznał wiele nowych faktów, którymi dzieli się w materiale. Przygody Ezio zapowiadają się coraz bardziej smakowicie, gra wygląda fenomenalnie, a Ubisoft w niezwykle udany sposób podgrzewa atmosferę stopniowo ujawniając nowe szczegóły. I nie potrzebuje do tego wdzięków Jade Raymond – gra broni się sama!

Trzecią i ostatnią, choć nie najmniej ważną pozycją jest HALO 3: ODST. Halo z czterogodzinną kampanią bez Master Chiefa – na tę myśl wszyscy jeszcze tak niedawno pukaliśmy się w czoło, tymczasem okazuje się, że ODST ma charakter i własną tożsamość, a Bungie doskonale wiedziało, jaki w tym wszystkim jest sens. Mamy też naturalnie masę innych recenzji; w końcu sezon zaczął się na dobre i czytniki naszych konsol kręcą się praktycznie bez przerwy. Na rozluźnienie zaś proponujemy materiały DrMaxa o przedziwnych pomysłach sąsiadów zza Odry oraz rozważania Sasoriego na temat przyszłości i ewolucji gatunku RPG, a także, jak co miesiąc, porcję pierwszorzędnej lektury w Retro.

We wrześniu odbyła się także tegoroczna edycja Tokyo Game Show i po raz pierwszy od bardzo dawna liczba gości odwiedzających tę imprezę spadła, zamiast jak co roku zwiększać się. Może nie jest aż tak jak twierdzi Inafking, że japońska branża osiągnęła dno wklęsłe, ale trzecia generacja konsol, z którą wspólnie mamy przyjemność obcować na łamach NEO+, jest zdecydowanie najmniej przyjazna dla japońskich koncernów. Tak naprawdę dla nas liczy się dosłownie kilka japońskich tytułów rocznie, co kiedyś było nie do pomyślenia. Teraz rządzi Zachód.

Tak czy inaczej zapraszam do lektury i do przeczytania za miesiąc – szykuje się kilka ciekawych premier. //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
you are what you eat

Szczęśliwy Mielu, bo miał kilka dni czasu na spokojne ogranie Uncharted 2 i napisanie ślicznej recenzji. Szczęśliwy Fax, bo również miał sporo luzu na zapoznanie się z HALO 3: ODST. Może gdybym nie przegrał jedynego „wolnego" dnia w tym miesiącu w Beatlesów w gatkach (i szlafroku), też dorwałbym się do którejś z tych pozycji. Nadrobię. W tym roku zero wakacji, ale co tam – też odrobię. W przyszłym. Aha, chętnie zmienię swoje wysłużone PSP na PSPgo; słodki gadżet.

MARCIN SIKORA // Marcellus
czeskie piwo

Nasi południowi sąsiedzi mają kilka rzeczy, których im zazdroszczę, między innymi lekkie i tanie piwo w knajpach, w których nie trzeba się o kolejny kufel dopraszać, a obsługa donosi kolejne dopóki nie powie się stop. Idealne moim zdaniem piwo ma dokładnie tyle ekstraktu, ile idealna gra, czyli 10. Zupełnie jak Uncharted 2. Za to procent może swobodnie mieć tyle, ile The Warriors: Street Brawl. Bo słabe piwo wcale nie znaczy złe; to nie wódka, nie musi walić w czerep. Obuchem.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Great, great, incredible, great

Naughty Dog twierdzą, że nie stosują klasycznego modelu zarządzania, nie zwołują zebrań, nie funkcjonują jak inne firmy. U nich każdy pracuje przy grze, jeden szef dłubie przy kodzie, drugi jest designerem. Jak ktoś ma pomysł, wprowadza go w życie bez pytania, a jak komuś coś się nie podoba, głośno mówi, że to rozwiązanie ssie. „Ktoś powie, że panuje u nas chaos, ale jednak nam się udaje. Jakim cudem dotrzymujemy terminów? Nie mamy pojęcia!" – mówią szefowie firmy. W NEO+ jest podobnie, dlatego rządzimy.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
obudźcie mnie w listopadzie

W oczekiwaniu na wysyp gorących gier, o którym truję od dłuższego czasu, a którego jakoś nie mogę się doczekać, ponownie wziąłem się za nadrabianie zaległości z tytułami, które miały pecha mi umknąć, a także ogrywanie po raz enty klasyków. I fajno, ale ile można? Dawać już ten sezon świąteczny, dawać drugiego asasyna, MW2 i Brutal Legend, dawać Video Games Live, dawać listopadowy koncert Rammsteina, żebym mógł obejrzeć zgraję Niemców machających płonącymi dongami na scenie. Chyba nie proszę o zbyt wiele?

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
pan profesor

Towarzystwa dotrzymywał mi głównie NDS, który dostał dwie świetne pozycje do poćwiczenia szarych komórek. Mowa oczywiście o drugim epizodzie przygód profesora Laytona oraz Scribblenauts. Ten pierwszy tytuł to więcej tego samego (a Curious Village to dla mnie dyszka!), drugi zaś to mała rewolucja. Swoją drogą, na kilka tygodni września powróciłem do gimnazjum jako praktyk i zauważyłem, że PSP cieszy się tam sporą popularnością. I dobrze, lepsze to niż papierosy w kiblu.

GRZEGORZ BROL // Fax
We are ODST

Halo 3: ODST zachwyca grywalnością i wspaniałą ścieżką dźwiękową, ale rozczarowuje oprawą graficzną. Czy Halo: Reach wreszcie pokaże poziom Killzone 2? Najgorsze, że mój największy rywal wygrał limitowaną edycję gry na turnieju, więc nie mogę zasnąć spokojnie. Nienawidzę Cię Grzesiu! W każdym razie, chętnych na firefight lub owning w multi zapraszam pod GamerTag FAX PL. Nie liczcie na pro poziom, ale dobrą zabawę i mnóstwo śmiechu gwarantuję.

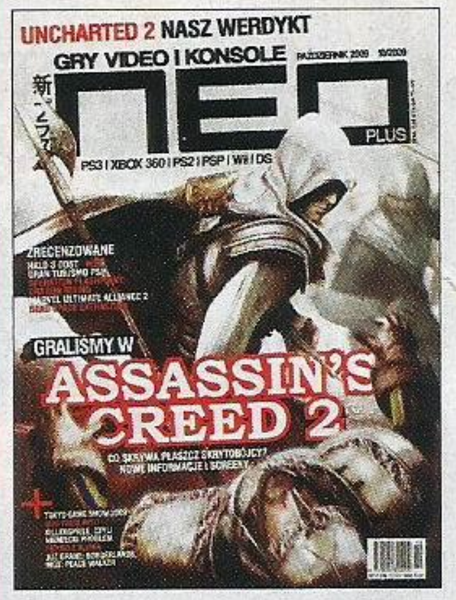
PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
back spacer

Zaskakująco dobry materiał przygotował Pearl Jam na swojej najnowszej płycie, oby jeszcze Limp Bizkit wyrobili się ze swoją w tym roku i będę mógł w całości przerzucić swoją energię na konsole. We wrześniu byłem wierny platformom Nintendo i mam wrażenie graniczące z pewnością, że rozpędziły się one na tyle, że oferują coś dla każdego. Z każdym miesiącem biblioteka hardkorowych tytułów puchnie i nawet posiadacze X360 albo PS3 powinni rozważyć zasponsorowanie Ninny. Tym bardziej, że ceny kuszą, nie straszą.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
inny plan

Odmóżdżająca zabawa z MUA2 jakoś takoś sprawiła, że zainstalowałem na lapie Planescape: Torment, by się nieco domóżdżyć. No i klocek się kurzy, bo po raz kolejny wsiąkłem po uszy. Gra jest niesamowita, narracja, historia i postaci biją na głowę wszystko, co do tej pory wdziałem. Szkoda, że nie klejają już takich peretek. Naprawdę nie przeszkadzają mi dialogi, które czyta się nawet godzinę. Sprawdźcie Tormenta, jeśli go nie znacie. To jedyny znany mi zachodni jRPG ;)

Special Guest Stars: Lord Khazadal, zooltar



Numer 127 // **październik** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski, **Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

1.8 – miliona osób kupiło Halo 3: ODST w pierwszym tygodniu sprzedaży. Najwięcej egzemplarzy nabyli Amerykanie. Wynik jest imponujący, lepszy start pośród gier na X360 zaliczyły tylko Halo 3 i GTA IV. Cokolwiek z Halo w tytule – nawet bez Master Chiefa, stworzone na starym silniku i ze słabą grafiką – przyniesie Microsoftowi i Bungie milionowe zyski. Następne w kolejce – Halo: Reach.

5:22 – dokładnie tyle trwa pierwszy film przedstawiający kontynuację Wiedźmina. Został rzekomo przygotowany do użytku wewnętrznego CD Projektu (po co w takim razie ocenzurowano przekleństwa?), ale jakoś wyciekło mu się do internetu. Kontrolowany przeciek czy nie, to nieistotne. Ważne, że gra ma ukazać się również na konsole.

18 – butelek piwa wygrał Marcellus w turnieju Pro Evolution Soccer 2010 rozgrywanym w siedzibie CD Projekt w Warszawie. Nasz ekspert w drodze do finału pokonał Eśka, byłego mistrza Europy w Pro Evo, a w finale gładko ograł Huberta Habasa z CDP. W ten sposób, za sprawą Polaka, Arsenal w końcu coś wygrał, a Marcellus potwierdził, że jest autorytetem futbolowym. Ale w FIFA 10 go ogrywamy. Czasami.

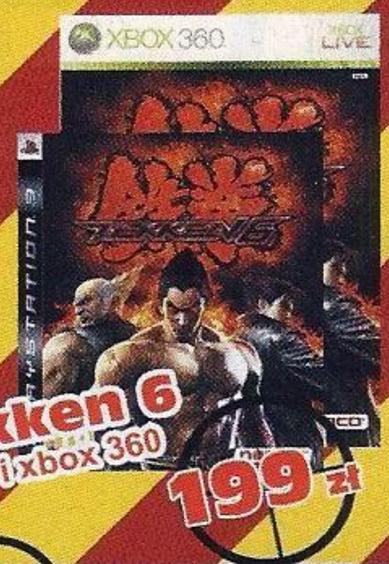
200 – tysięcy osób kupiło Shadow Complex w pierwszym tygodniu sprzedaży, ustanawiając tym samym nowy rekord sprzedaży dla gier z XBLA. Na nic zdały się nawoływania do bojkotu gry. Jej akcja została osadzona w świecie powieści Orsona Scott Carda, który od lat publicznie ostro wypowiada się na temat homoseksualizmu. Nie ma lepszej reklamy, niż wywołanie skandalu.

999 – procentowy skok sprzedaży zanotowało PS3 w pierwszym tygodniu po premierze nowego modelu konsoli w Wielkiej Brytanii. W Japonii w trzy dni zeszło 150 tysięcy sztuk, dwa razy więcej niż, gdy Sony wprowadziło swoją konsolę na rynek. W sumie, w ciągu trzech tygodni, milion PS3 znalazło nowy dom na całym świecie.

CZAS ROZPOCZĄĆ POLOWANIE...

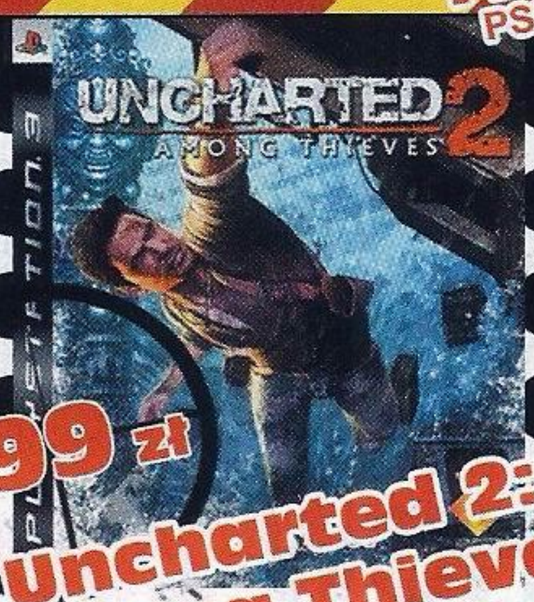
NA NASZE NOWE PRE-ORDERY

189zł
FIFA 10 PL
PS3 i xbox 360

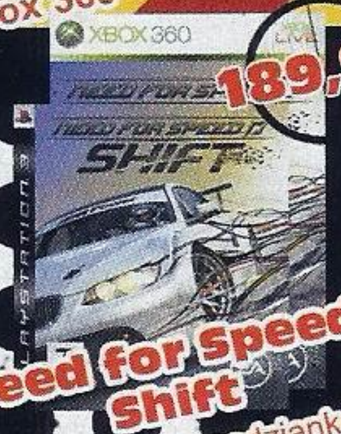


Tekken 6
PS3 i xbox 360
199 zł

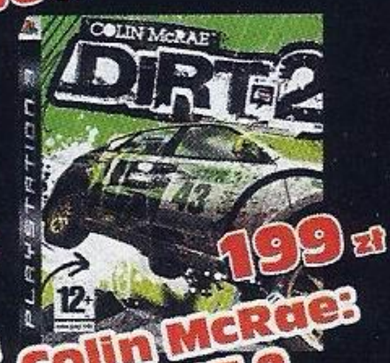
369 zł
DJ Hero Bundle
- zostań najlepszym z DJ-ów
PS3 i xbox 360



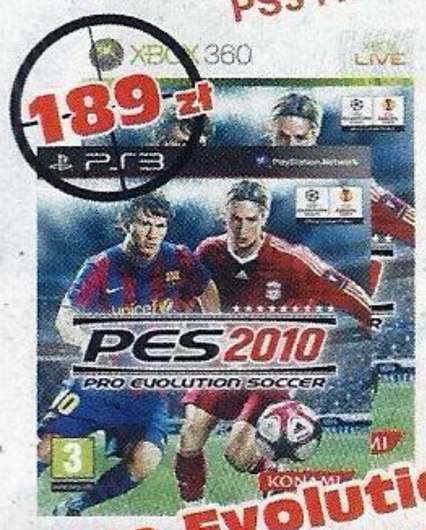
199 zł
Uncharted 2:
Among Thieves
dwie wersje językowe
do wyboru! PS3



189,90 zł
Need for Speed
Shift
+ gadżet niespodzianka!
PS3 i Xbox
PS3 i xbox 360



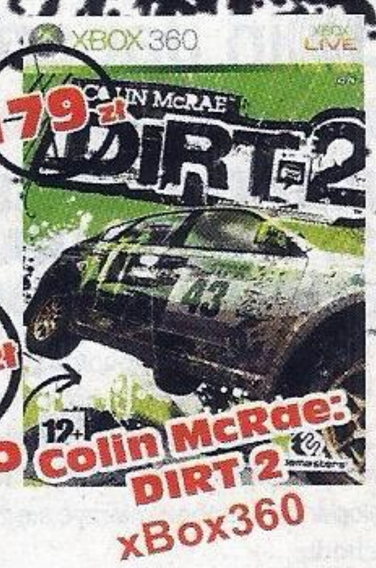
199 zł
Colin McRae:
DIRT 2
PS3



189 zł
Pro Evolution
Soccer 2010
+ smycz pesleague.pl w prezencie!
PS3 i xbox 360

1049zł
PSP GO!
Czarna lub Biała +
Gra Gran Turismo

139 zł
Gran Turismo
PSP



179 zł
Colin McRae:
DIRT 2
xBox360

194.90 zł
Call of Duty:
Modern Warfare II
PS3 i xBox 360

199 zł
Dragon Age:
Początek
PS3 i xBox 360

179 zł
Forza Motorsport 3
+ Torba Gratis!-
ograniczona ilość
xBox 360

179 zł
Ninja Gaiden
Sigma 2
PS3

Sprawdź-fakty

dotyczy wybranych gier na xbox i ps3

1 Gra - 79 zł
2 Gry - 120 zł
3 Gry - 150 zł
4 Gry - 180 zł
5 Gier - 200 zł

www.ultima.pl

punkt sklepowy (0-22) 624-78-16
ultima@ultima.pl biuro (0-22) 485-52-11

ULTIMA
Świat Elektroniki Użytkowej
www.ultima.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

TOKYO GAME SHOW 2009

Made in Japan: 24-27 września, Tokio

„KIEDY OGLĄDAŁEM GRY POKAZYWANE NA TGS, POMYŚLAŁEM SOBIE: CZŁOWIEKU, JAPONIA JEST PRZEGRANA, JUŻ PO NAS, NASZ PREMYSŁ JEST SKOŃCZONY" – KEIJI INAFUNE, TWÓRCA MEGAMANA, PRODUCENT RESIDENT EVIL 2 I ONIMUSHA.

Żywa legenda Capcomu podzieliła się czarnymi myślami z dziennikarzami na pokazie Dead Rising 2. Inafking powiedział, że poza paroma wyjątkami (w tym, oczywiście, grami firmy, w której pracuje), japońscy developerzy nie mogą mierzyć się z kolegami po fachu z Zachodu.

Czy to dlatego tegoroczna edycja Tokyo Game Show była jedną z najmniej udanych w historii, przynajmniej patrząc na nią z perspektywy europejskich graczy?

Największą popularnością w Japonii cieszą się konsole przenośne i komórki. To na tych platformach skupiają się producenci, którzy wielokrotnie pokazywali, że nie potrafią okiełznać mocy PS3 i Xboxa 360. W drugą stronę, Japończycy niechętnie kupują konsole HD – nie znajdują tam swoich ulubionych serii, a amerykańskich i europejskich hitów nie potrafią lub nie chcą przyswoić. Najwięksi wydawcy z Kraju Kwitnącej Wiśni mają jeszcze inny kłopot, nowe pokolenie zachodnich graczy nie interesuje się jRPGami, nie rozumie japońskiego designu i tamtejszych pomysłów na system rozgrywki. Namco, Konami i inne duże firmy, walcząc o tych klientów starają się tworzyć gry, które do nich trafiają, ale z kolei nie pasują Japończykom. Nastąpił wyraźny podział – japońskie gry na konsole HD są dla białych ludzi, skośnoocy wolą grać na DSie i PSP. Nic dziwnego, że Dragon Quest IX czy Valkyrie Chronicles II ukażą się na konsolach przenośnych, a nie stacjonarnych, jak ich poprzednie części.

NINTENDO KONTRATAKUJE

Pomimo usilnych starań Microsoftu, Japończycy bardzo ostrożnie podchodzą do ich konsoli, a PS3 zaczęło się sprzedawać dopiero po obniżce ceny. Może dlatego tak mało wydawców spoza Japonii zdecydowało się pokazać swoje gry w Tokio. Inna sprawa, że dopiero co odbył się gamescom i E3, kto miał co pokazać, ten już to zrobił. To wpłynęło na frekwencję gości. Zanotowano spadek liczby dziennikarzy podczas obu dni prasowych w stosunku do poprzednich lat. Media oszczędzają, bo jest kryzys, ale też nie znajdują na TGSie niczego wartego uwagi. W sumie pojawiło się 185 030 gości, czyli niemal dziesięć tysięcy mniej niż w zeszłym roku. Na gamescom do Kolonii przyjechało prawie ćwierć miliona osób. W obliczu tych faktów organizatorzy zastanawiają się nad skróceniem następnej imprezy. TGS 2010 odbędzie się w dniach 16-19 lub 17-19 września.

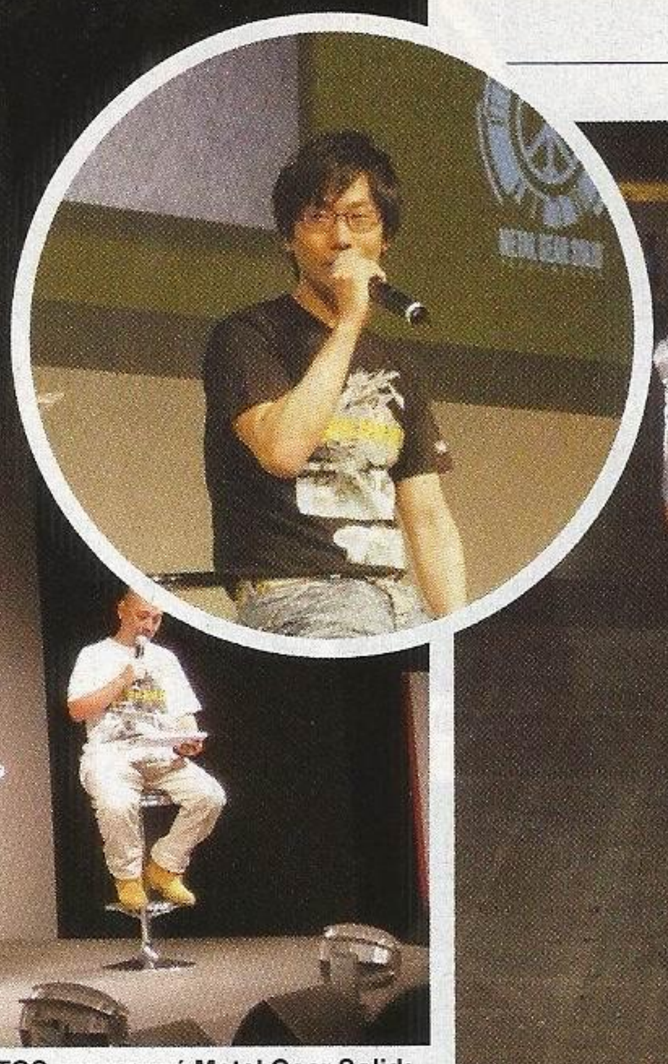
A może Japończycy trochę przesadzają, a media niepotrzebnie (jak zwykle) roztrząsają temat? Spadek liczby gości (głównie dziennikarzy) można powiązać z brakiem ważnych zapowiedzi ze strony Nintendo, Sony i Microsoftu. Po co jechać, skoro nie było

THE LAST GUARDIAN

Fumito Ueda pokazał jedynie krótki zwiastun gry i kilka screenów, ale chętnie udzielał wywiadów. Zdradził, że motywem przewodnim jest przyjaźń bohatera z kotopodobnym stworem; autorzy rozwinęli relację Wanderera i Agro – stwora można karmić i wyjmować strzały z jego ciała, ale gra nie polega na dbaniu o niego, to nie Tamagochi. Uedę fascynuje, że nigdy nie wiadomo, jakie myśli kłębią się w głowach zwierząt, dlatego chciał, żeby dziwny stwór był bohaterem jego gry. Kotoptaka trzeba będzie zachęcać, żeby poszedł za chłopcem, czasami zwierzę nie zechce wykonać rozkazu, tylko zrobi coś po swojemu. W każdej innej grze byłoby to wadą, a tutaj zapowiada się po prostu mistrzowsko.

Producent zdradził, że w odróżnieniu od poprzednich gier, w Last Guardian silnik będzie liczył fizykę. To bardzo ważne przy elementach wspinaczkowych. Potwierdził, że gra ukaże się w 2010 roku i marzy o tym, by ICO i Shadow of the Colossus zostały w 720p wydane na PS3 w zestawie podobnym do God of War Collection. My też.

■ **Polyphony podało wreszcie jasny i czytelny termin premiery Gran Turismo 5 – marzec 2010. To jeszcze niemal sześć miesięcy, a szkoda – mieliśmy nadzieję, że gra ukaże się w tym roku.**



■ **Hideo Kojima nie tylko entyuzjastycznie wypowiadał się o Natalu, ale także przybył na TGS promować Metal Gear Solid: Peace Walker na PSP. Udostępnił odwiedzającym demo, o którym piszemy na stronie 20.**

hype'u na konferencje prasowe Wielkiej Trójki, a nikt z wielkich nie zamierzał pokazywać nowych gier?

Nintendo przygotowało jednak jedną niespodziankę – po raz pierwszy obniżyło cenę Wii w Japonii oraz USA (do 199 dolarów), a tuż przed zamknięciem tego numeru NEO+ pojawiła się informacja, że na początku października Wii stanieje również w Europie, o 50 euro, do 199. Liczymy na szybką obniżkę ceny także w Polsce. Nintendo zaprzecza jakoby decyzję o obniżce przyspieszyły identyczne ruchy konkurencji. Nie wspomina również o malejącej sprzedaży konsoli. To rzekomo reakcja na wyniki badań przeprowadzonych na zlecenie firmy, z których wynika, że pięćdziesiąt milionów Amerykanów chciałoby zacząć interesować się grami, tylko potrzebuje bodźca. Ma nim być nowa cena konsoli, obniżona na okres świątecznej gorączki zakupów. Nintendo dodatkowo wprowadzi na rynek zestaw z Wii Sports Resort i Wii Motion Plus. W tym czasie premiery będą miały Wii Fit Plus oraz New Super Mario Bros. Wii.

Hironobu Sakaguchiego, ojca Final Fantasy, zdobył kilka jRPGów od Square Enix na wyłączność dla Xboxa 360 (w tym Infinite Undiscovery i Star Ocean 4), a w zeszłym roku właśnie podczas TGS ogłoszono, że Tekken 6 ukaże się również na konsoli giganta z Redmond.

Po kilku mocnych uderzeniach Microsoft trochę odpuścił. Dobrym pomysłem było zaproszenie japońskich guru do zachwalania Natala. Na konferencji prasowej przez niemal godzinę w samych superlatywach o urządzeniu wypowiadali się Hideo Kojima (Konami), Keiji Inafune (Capcom) oraz Toshihiro Nagoshi (Sega). Twórca MGSa nazwał Natala rewolucją na miarę przejścia z 2D w 3D.

Microsoft prezentował działanie Natala na dwóch grach. W Beautiful Katamari gracz wyciągał ręce przed siebie i następnie przesuwając nimi w różnych kierunkach obracał wielką kulą śmieci. W Space Invaders Extreme gracz podchodząc do ekranu sprawiał, że statek leciał w górę, a idąc po skosie w lewo i w tył kierował pojazd w dolny róg ekranu. Żeby strzelać musiał trzymać ręce uniesione nad głową. Z całą pewnością urządzenie działa, przynajmniej podczas prezentacji w oświetlonych, pustych, białych pomieszczeniach. Natomiast sam pomysł, żeby stateczkiem poruszać w opisany powyżej sposób był słaby, na pewno dałoby się wymyślić coś bardziej przyjaznego dla użytkownika i mniej męczącego.

Dobrym pomysłem było zaproszenie japońskich guru do zachwalania Natala. Na konferencji prasowej przez niemal godzinę w samych superlatywach o urządzeniu wypowiadali się Hideo Kojima, Keiji Inafune oraz Toshihiro Nagoshi

MICROSOFT SPOKOJNY

W poprzednich latach Microsoft ostro walczył o wypracowanie mocnej pozycji w Japonii. Przeciągnął na swoją stronę

Microsoft dumnie ogłosił, że gry obsługujące Natala wydadzą takie firmy, jak: Activision, Bethesda, Capcom, Disney, EA, Konami, Namco Bandai, Sega, Square Enix, THQ, Ubisoft i MTV Games, czyli ścisła czołówka (brakuje Take-Two z Rockstarem). Niestety, do gier już obecnych na półkach sklepowych nie będą tworzone patche – dostosowanie ich do Natala wymagałoby zbyt dużej ingerencji w kod, by dało się dokonać zmian jedną łatką.

Amerykanie prezentowali też działanie Last.fm, Facebooka oraz Zune Video Marketplace, które zastąpi Xbox Live Video Marketplace. Technologia streamowania jest tak dobra, że pozwala przewijać na podglądzie, a nawet przeskakiwać do wybranego rozdziału w czasie rzeczywistym bez lagów. Chcielibyśmy takie cuda również w Polsce.

Główną atrakcją na stoisku MS było Halo 3: ODST, do którego ustawiały się obłędnie długie kolejki. Czyżby Japończycy też wielbili Master Chiefa? Warto przypomnieć, że grę po raz pierwszy zaprezentowano właśnie na TGSie w zeszłym roku. Ponadto sporą popularnością cieszyła się Forza Motorsport 3.

DUŻO O PSP

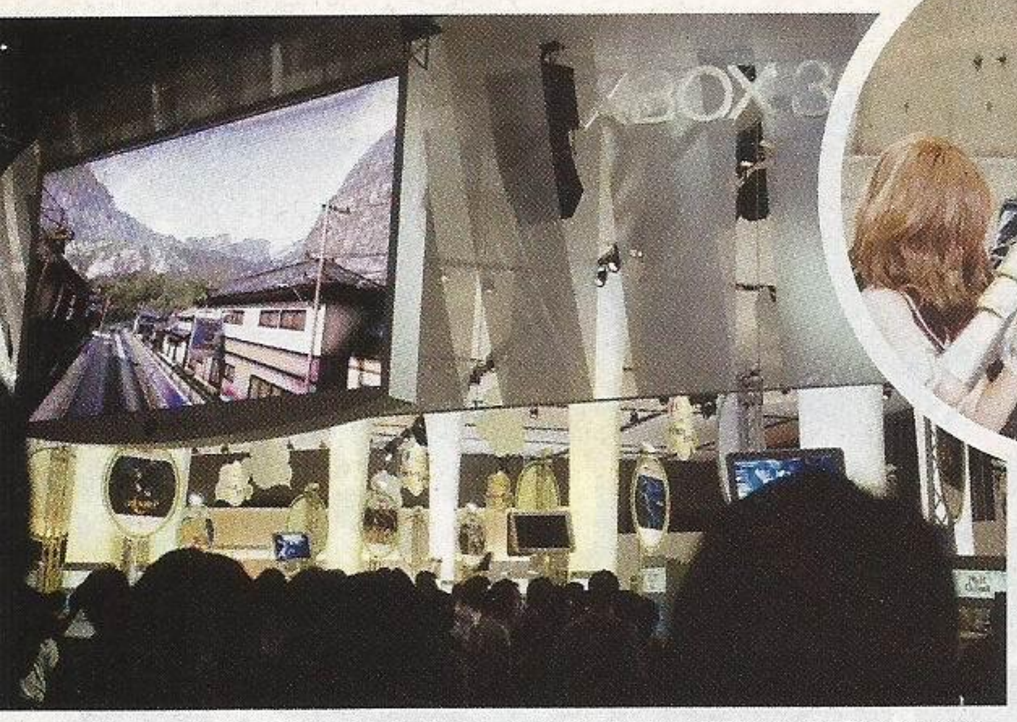
Kaz Hirai, szef SCE Inc., pochwalił się sukcesem odświeżonego modelu PS3, który w trzy tygodnie od premiery znalazł milion nabywców na całym świecie. Rozradowany Kaz podkreślił, że PlayStation to przede wszystkim gry, dlatego od tej pory Sony przeznaczać będzie jeszcze więcej zasobów na ich tworzenie. Priorytetem jest PS3, następna w kolejce – PSP.

O przenośnej konsoli mówiło się podczas TGSu bardzo dużo. Sony dało wyraźnie do zrozumienia, że kieruje ten sprzęt do nowej grupy odbiorców – starszych, lubiących wydawać pieniądze na gadżety, mających iPhone'y, więc przyzwyczajonych do e-dystrybucji. PSPgo będzie kosztować 250 dolarów, a stary model o 75 mniej. Różnica spora, ale w ten sposób Sony ma sprzęt w dwóch wariantach cenowych – ekskluzywny dla gadżeciarzy i tańszy dla szarego gracza. Patrząc w ten sposób, łatwiej zrozumieć, dlaczego firma „w najbliższym czasie" nie rozwiąże problemu konwersji/zamiany gier na UMD na ich cyfrowe odpowiedniki. Jeśli

FINAL FANTASY XII

Nowy, długi zwiastun gry może wywołać mdłości u osób nieprzepadających za zbyt dużą dawką rozterek wirtualnych bohaterów i kiepsko zagranych poważnych scen miłosnych. Trzeba będzie zagrać z otwartym umysłem, żeby wsiąknąć w historię związku Snow z Serah, młodszą siostrą Lightning. Serah w trakcie gry zaprzyjaźni się z Vanille, przyjdzie im to łatwo, bo są w podobnym wieku.

Wprowadzono małą zmianę w systemie rozgrywki, usunięto opcję wyrzucenia przeciwnika w powietrze. Teraz będzie się to odbywać automatycznie, co odrobinę ułatwi walki. Niespodzianką jest informacja o broni Snowa. Ma ją cały czas na sobie, to jego płaszcz, do którego da się przypisać różne moce specjalne. Wygląda na to, że gra będzie odrobinę mniej liniowa niż wskazywało na to demo dołączone do Advent Children. Do celu poprowadzi kilka dróg, gracze zdecydują czy chcą się skradać za plecami przeciwników, czy wybić wszystkich w otwartej walce. Niestety, najprawdopodobniej gra z góry narzuci, jaką postacią w danym momencie będzie się sterować. Japońska premiera 17 grudnia, na pewno wtedy sprawdzimy grę w akcji.



■ Microsoft nie ustaje w wysiłkach, by podbić japoński rynek. Skośnoocy bracia niezmiennie wolą jednak produkty NIntendo i Sony.

macie PSP, a chcieliście kupić PSPgo, Sony nie interesuje, co stanie się z Waszymi grami. Nie uruchomicie ich w żaden sposób na nowym sprzęcie, nie będziecie mieli możliwości ich wymienić. Za to dla każdego, kto do 31 marca kupi handhelda, przygotowane zostaną darmowe vouchery na trzy gry od Sony. Wybrać można spośród siedemnastu tytułów, między innymi Resistance: Retribution, LocoRoco, Patapon, Wipeout i Killzone: Liberation.

Zapowiedziano dwa akcesoria do PSPgo. Do Bluetooth Receivera da się wpiąć słuchawki, posłuży do przełączania piosenek i ustawiania głośności bez potrzeby wyciągania konsolki z plecaka. Converter Cable Adaptor to przejściówka, dzięki której będzie można między innymi podpiąć sprzęt do komputera kablem USB. Nowe PSP nie ma wyjścia miniUSB, tylko jedno uniwersalne. Sony nawet nie próbuje ukrywać, że na PSPgo zamierza zarobić. Konsola co prawda bojkotowana jest przez wiele sklepów, ale to chyba niezła reklama. Zresztą, japoński gigant już myśli nad zdrapkami z kodami na gry, które będzie można kupić w sklepach.

Japończycy już od grudnia będą mogli kupować mangę przez PSN i czytać komiksy na ekranie konsolki. Na start przygotowanych zostanie sto tytułów, w tym Evangelion, Dragon Ball, Bleach, Fullmetal Alchemist. Niedługo rozpoczną się także zamknięte testy usługi sieciowej Room, czyli kieszonkowego PS Home. To usługa dla społeczności, użytkownicy będą mogli pisać blogi, zakładać chatroomy, tworzyć trójwymiarowe avatary. Japończycy mają bzika na punkcie możliwości sieciowych PSP, Sony wreszcie chce to wykorzystać.

MAGICZNA RÓŻDŻKA

Microsoft przyjechał zachwalać Natala, a Sony mówiło o Motion Controllerze, który wciąż czeka na oficjalną nazwę. Urządzenie trafi do sprzedaży wiosną 2010, będzie obsługiwać wibracje, gałka ma zmieniać kolor, co ułatwi identyfikację urządzenia. Bateria zostanie wbudowana, jeszcze nie wiadomo, jak często trzeba będzie ją ładować. Zapowiedziano pierwsze gry obsługujące „różdżkę". To Ape Escape i Echochrome 2, a do Flower, Pain i EyePet zostaną przygotowane łatki. Możliwości urządzenia wykorzystane zostaną w LittleBigPlanet, głównie przy budowie nowych poziomów. Nie wiadomo jednak czy zostanie wydany patch, czy doczekamy się całkiem nowej gry. Największym zaskoczeniem był Resident Evil 5: Alternative Edition ze sterowaniem bardzo podobnym do tego z RE4 Wii. Na płycie z grą znajdą się długo oczekiwane przez fanów bonusy. Chętnie sprawdzimy ten tytuł.

Na koniec cztery dobre wiadomości od Sony dla japońskich fanów PlayStation. W listopadzie wystartuje sklep video z anime. Trwają prace nad kontynuacją White Knight Chronicles o podtytule Awakening of Light and Darkness. Ukaże się zestaw PS3 z dyskiem twardym 250GB i Final Fantasy XIII, a już teraz w PS Store można zakupić ósmego Finala z PS one na PSP. No i wreszcie to, na co długo czekaliśmy – pod koniec marca 2010 z garażu Polyphony wyjedzie na japońskie ulice Gran Turismo 5. Podobno niedługo potem trafi do Stanów Zjednoczonych i Europy. Znajdzie się w niej ponad 950 samochodów, 20 tras i 70 ich wariacji, nowa fizyka, zaimplementowane zniszczenia pojazdów, najnowsze samochody elektryczne i hybrydowe, splitscreen w trybie arcade, robienie licencji, tuning samochodów, czyli wszystko to, czego zabrakło w wersji na PSP. W sieci gra ma obsłużyć czat głosowy i tekstowy, da się prowadzić album ze zdjęciami i replayami online, a także eksportować powtórki na YouTube. Premiera gry nastąpi niemal pięć (!) lat po pierwszej zapowiedzi (na E3 2005). Czy spełni oczekiwania? Polyphony nie będzie miało łatwo, ciśnienie jest gigantyczne.

Na TGSie pokazywano ponad siedemset gier, a oprócz tych, o których przeczytacie w stosownych ramkach, warto wspomnieć zaledwie o paru, pomijając kilka Zachodnich tytułów, o których już nie raz pisaliśmy

CIENKO TO WIDZĘ

Na TGSie pokazywano ponad siedemset gier, a oprócz tych, o których przeczytacie w ramce, warto wspomnieć zaledwie o paru (pomijając kilka europejskich i amerykańskich tytułów, o których już parokrotnie pisaliśmy).

Square Enix czekało na obniżkę PS3. Właśnie zapowiedziało, że 9 lutego na całym świecie ukaże się **Star Ocean: The Last Hope** w wersji na konsolę Sony. Gra tri-Ace była swego czasu exclusivem na X360.

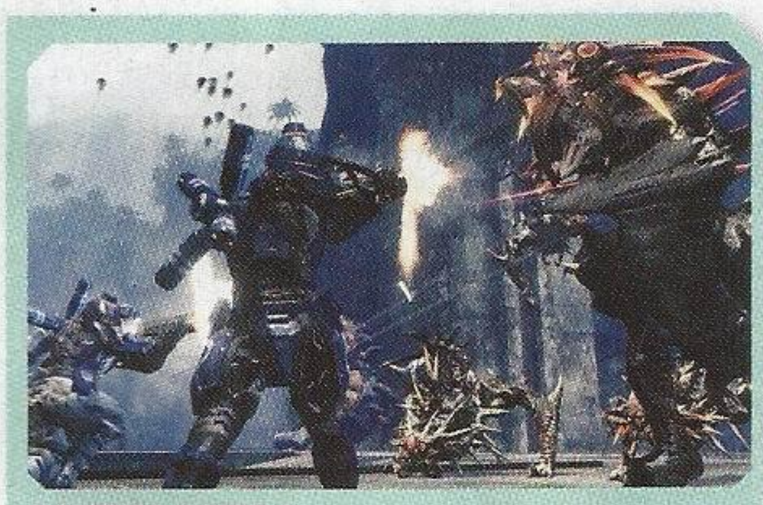
Ekipa Sakaguchiego przywiozła grywalną wersję **Blue Dragon: Ikai no Kyojyuu** na DSa. Tym razem jest to action RPG

DEAD RISING 2

Dead Rising 2 idzie w stronę MadWorld, bohater Chuck bierze udział w teleturnieju Terror Is Reality, w którym ludzie w morderczym pojedynku walczą z ożywionymi trupami. Zabijanie zombiaków dla sportu? To już się robi trochę zbyt growe, a może to tylko zrzędzenie staromodnych fanów klasycznych survival horrorów?

Capcom zaprezentował cztery warianty rozgrywki sieciowej. W Ramsterball gracze są zamknięci w wielkich kulach. Tylko jeden z nich zdobywa punkty uderzając w wyznaczone miejsca. Żeby inni mogli punktować, muszą najpierw na niego wpaść i w ten sposób przejąć jego zdolność zdobywania punktów. Slicecycles to pojedynek dwóch graczy, kto zabije więcej zombiaków piłami mechanicznymi przymocowanymi do rączek kierownicy motocykla. Trzeba nauczyć się przebijać przez morze truposzy, szybko startować i błyskawicznie obracać motor. Headache jest dziwne, gracze wbijają zombiakom w głowy blendery i w dowolnym momencie zdalnie je uruchamiają. Można zabijać po jednym trupku, ale lepiej przygotować setkę i za jednym razem nabić wielkiego combosa. Tyle, że drugi gracz może wcześniej uszkodzić zombiaki, więc trzeba umieć wyczuć, kiedy przestać wbijać blendery i je uruchomić. Ostatni tryb to Pounds of Flesh. Gracz zakłada czapkę łosia i nadziewa zombie na rogi. Kto uzbiera większy ciężar, ten wygrywa.

Zabawne? Brzmi tak sobie. Może być fajne na raz, później się znudzi. Za to w singlu Chuck będzie zabijać zombiaki również siedząc na wózku inwalidzkim z doczepionymi do niego karabinami maszynowymi. Hardcore.



LOST PLANET 2

Gra rozwija skrzydła w kooperacji, cztery osoby dzielą jeden pasek energii drużyny, gdy ktokolwiek ginie, za chwilę może się zrespawnować, ale pasek się zmniejsza. Gdy się wyczerpie, misja skończy się niepowodzeniem. Trzeba dbać o partnerów, zwłaszcza tych najsłabszych. Będzie misja na dwóch pociągach jadących obok siebie, widać, że w Capcom grają w Killzone 2. Da się pomiędzy nimi przeskakiwać, bardzo łatwo spaść, szczególnie, gdy pod nogami wybuchnie granat.

Będzie też walka na piaszczystym terenie ze Śnieżnymi Piratami. Pewne rejony E.D.N. 03 tak się ociepliły, że powstały pustynie. Dżungle też będą. Wyglądają realistycznie, nie tak pastelowo, jak w Avatarze. Ale co z tego, skoro poziomy są wąskie, liniowe, a do tego otoczenie nieinteraktywne i liście nie reagują, gdy bohater przez nie przechodzi.

Nowe rodzaje Akridów, to szybkie, podobne do dzikich kotów stwory wytrzymujące kilka strzałów z shotguna, a także ślepe słonie reagujące na najmniejszy dźwięk. Fajnie, że w ciepłych terenach T-Eng nie spada. Można za to zrobić wymianę – stracić trochę energii, ale odzyskać zdrowie. Pasek życia sam się nie regeneruje.

Walka z gigantycznym bossem jest nudna, gdy gra się samemu. We czterech robi się wesoło, można drania zachodzić z różnych stron, denerwować go biegając mu pod nogami. Wszystko jasne, bez zgranej ekipy nie warto do Lost Planet 2 podchodzić, a w koopie będzie killer.

w stylu Diablo z koopem dla czterech graczy. Nikt go nie promuje, nikt o nim nie pisze. Premiera w Japonii 8 października.

Samurai Spirit Sen, czyli nowy Samurai Showdown trafi na Xboxa 360. Będzie to trójwymiarowa bijatyka z 24 wojownikami. Może nie tak ładna, jak Soulcalibur IV, ale warto mieć ją na uwadze.

Infinite Space na DSa od PlatinumGames jest megahardcore'ową mieszanką strategii i erpega, w której zarządza się całą flotą kosmicznych pojazdów, rozbudowuje poszczególne statki i bierze udział w losowych, turowych walkach.

Square Enix przenosi **Crystal Defenders** na PSP. Będzie to gra do zassania jako jeden z Minisów. To oczywiście klasyczny tower defense, czyli odpieranie napływających fal przeciwników. Inna tego typa gra trafi na XBLA – bohaterami **Toy Soldiers** będą plastikowi żołnierze z czasów I Wojny Światowej.

Capcom zapowiedział **Ghost Trick** na DSa, w której duch Sissel będzie musiał uporać się z różnymi zagadkami. Bohater może manipulować przedmiotami; w jednej z misji musi coś zrobić, żeby ostrzec dziewczynkę przed czającym się na nią mordercą. Może być ciekawie.

Tryb online w nadchodzącym **White Knight Chronicles** na PS3 to 50 questów dla maksymalnie czterech graczy. Zdolności i wyposażenie postaci zostanie przeniesione z singleplayera. W wersji europejskiej zostanie zaimplementowana obsługa chata głosowego.

Demo **Jak & Daxter: The Lost Frontier** pokazało, że surykatka będzie zamieniać się w zmutowanego, wielkiego i wkurzonego stwora Dark Daxtera. Oby nie za często, bo to nijak nie pasuje do rozgadanego, wesołego bohatera.

Dobrze poinformowane źródła twierdzą, że **Yakuza 3** na PlayStation 3 w końcu trafi na Zachód. Tymczasem Sega zapowiedziała już czwartą część. Kto mówi, że Japończycy mają źle?

W **Resident Evil: Darkside Chronicles** na Wii pokazana zostanie pierwsza wspólna misja Leona i Krausera. Południowoamerykańskie slumsy przypominają wioskę z RE5, fragment ten wygląda jakby był wycięty z piątej części, akcja toczy się w dzień, grafika jest bardzo podobna. Może jednak da się zrobić RE5 na konsolę Ninty?

W **Tatsunoko vs. Capcom** na Wii pojawił się oficjalnie Frank West z Dead Rising, choć mówiono o nim już dużo wcześniej. Jest przekozakiem, ma potężne rzuty i mordercze combosy. Nikt nie będzie chciał przeciwko niemu grać.

I jeszcze dwie ciekawostki na koniec. Suda 51 powiedział, że przyszłość No More Heroes związana jest z Nintendo, aczkolwiek kolejna gra z serii może ukazać się dopiero na następcy Wii, do którego Ninty być może zrobi jeszcze dokładniejsze kontrolery.

Spore zamieszanie wywołała natomiast wypowiedź Mike'a Cappsa (prezes Epic Games), że kolejna część Gears of War ukażą się za jakieś cztery-pięć lat. Jeśli wtedy na rynku będzie już kolejna generacja konsol, przygody Marcusa Fenixa powstaną na Unreal Engine 4 i ukażą się na nowym sprzęcie. Przy okazji, powstało studio Epic w Tokio, nie będzie robić gier, ale pomagać Japończykom w opanowaniu technologii Unreal Engine 3.

TGS 2009 za nami, szkoda, że ta impreza podupadła i z roku na rok staje się coraz mniej interesująca, ale może jeszcze powstanie, jak feniks z popiołów. E3 w tym roku udała się ta sztuka. ■■

NINETY-NINE NIGHTS 2

Drugą część klona Dynasty Warriors stworzonego przez ekipę Tetsuya Mizuguchiego zapowiedziano na zeszłorocznym TGSie i od tej pory nikt o grze nie słyszał. Teraz, na kolejnym TGS, znowu się pojawiła, w grywalnej formie. O dziwo, N3II w Japonii wyda Konami, a nie Microsoft. Zobaczymy, jak będzie w Europie.

Zmieni się klimat, gra stanie się mroczniejsza, podobna do God of War i Władcy Pierścieni. Będzie również dużo bardziej krwawa. Przez setki, jeśli nie tysiące wrogów gracze będą przebijać się tradycyjnie mashując dwa przyciski ataku, ale każdej postaci da się przypisać cztery specjalnie umiejętności. Można zmienić się w ogromną kulę energii zabijającą wszystko, co stanie jej na drodze, albo wywołać eksplozję powalającą wszystkich przeciwników. Specjale najlepiej zostawić na bossów, niektórzy będą ogromni, niczym kamienne olbrzymy w Shadow of the Colossus.

Płonący gigant spopielił oddechem swoich kamratów. Najpierw trzeba było go trochę zmiękczyć combosami, aż wreszcie odpaliła się sekwencja QTE, jak w God of War. Niby niewielki dodatek nic niewnoszący do skostniałej formuły zabawy, a od razu ma się ochotę zagrać w pełną wersję. Zwłaszcza, że grafika jest zachwycająca.

JAK WIELKI MOŻE BYĆ FUTBOL?

FIFA 10 © 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystanie licencjonowanego produktu marki FIFA jest dozwolone przez zastrzeżonego licencjobiorcę Electronic Arts Inc. na mocy umowy z FIFA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie przez użytkownika jakiegokolwiek znaku towarowego lub prawnie chronionego znaku autorskiego bez uprzedniej pisemnej zgody właściciela praw autorskich jest zabronione. Wyprodukowano na licencji Dolby Laboratories. Dolby i symbol podwójnego D są znakami towarowymi Dolby Laboratories. Wykorzystanie znaku towarowego Football Association Premier League Limited © 1996. Logo Premier League jest znakiem towarowym Football Association Premier League Limited i podlega ochronie praw autorskich. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie znaku towarowego Football Association Premier League Limited bez uprzedniej pisemnej zgody Electronic Arts jest zabronione. Znak towarowy

W UBIEGŁYM ROKU STRZELILIŚMY

40.000.000 GOLI

DOŁĄCZ DO NAS – RAZEM POBIJEMY TEN WYNIK W NOWYM SEZONIE

MECZE KOMENTUJĄ:
DARIUSZ SZPAKOWSKI I WŁODZIMIERZ SZARANOWICZ

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®2 I PSP*

PREMIERA 2 PAŹDZIERNIKA

CZAS NA FIFA 10

*DUBBING NA PLAYSTATION®3 I PLAYSTATION®2. NAPISY NA PSP

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NOWA GRA NINJA THEORY

Andy Serkis zagra główną rolę w nowej grze akcji ekipy Ninja Theory (Heavenly Sword) pod tytułem Enslaved. Wcieli się w postać Monkeya pomagającego pewnej dziewczynie powrócić do domu. Akcja będzie toczyć się w przyszłości, w świecie zniszczonym po trzeciej i czwartej wojnie. Tytuł gry wskazuje, że Monkey jest zniewolony – na głowie ma metalowe urządzenie, które zgniecie mu czaszkę, jeśli nie pomoże dziewczynie. Scenariusz napisał Alex Garland, autor skyptu do filmów „Sunshine", „Plaża", „28 dni później". Gra ukaże się na PS3 oraz Xboxa 360.

BIOSHOCK 2 W LUTYM

W tym roku gracze nie wcielą się w Big Daddy'ego i nie spotkają się z Big Sister. Wydawca BioShock 2, firma Take-Two, podjęła decyzję o przesunięciu premiery na luty 2010. To kolejny hicior, który „spadł" na przyszły rok.

WIEDŹMIN 2 NA KONSOLACH

CD Projekt oficjalnie zapowiedział drugą część gry The Witcher o podtytule Assassins of Kings. Gra ma ukazać się także na konsolach, a data premiery zostanie podana do wiadomości, gdy tylko uda znaleźć się wydawcę. CDP dużo stracił na zawieszeniu projektu Rise of the White Wolf (konsolowa adaptacja pierwszego Wiedźmina), tym razem dołoży wszelkich starań, żeby gra się ukazała.

NOWY ULICZNY WOJOWNIK

Wiosną przyszłego roku Capcom wyda Super Street Fighter IV na PS3 i Xboxa 360. Pojawią się nowe postacie, między innymi T. Hawk, Dee Jay oraz Juri. Wszyscy wojownicy dostaną dodatkowe Ultra Combo. Tryb multiplayer ulegnie przemodelowaniu w stosunku do SFIV, dlatego obie gry nie będą kompatybilne online, a na otarcie łez posiadacze obu tytułów otrzymają jakiegoś bonusa. Co następne w kolejce? Hyper Street Fighter IV Turbo: Allstars Megamix?

JESZCZE JEDEN PRIME?

Choć fabuła trylogii Metroid Prime została zamknięta w ostatniej części, producent Kensuke Tanabe zdradza, że może ukazać się nowa gra z serii. Autorzy ostatnich przygód Samus Aran mają sporo pomysłów na tryb multiplayer. Co z tego wyniknie? Pożyjemy, zobaczymy.

KRATOSÓW TRZECH

Sony postanowiło wydać jesienią God of War Collection. W zestawie znajdą się dwie peesdwójkowe części God of War z poprawioną grafiką w 720p, a także demo trójki, to samo, które prezentowano na E3 i gamescom. W Stanach zestaw będzie kosztować 40 martwych prezydentów. Czekamy na informacje dotyczące europejskiego wydania.

ZENI KUPUJE PREYA

O ZeniMax jest ostatnio bardzo głośno. Firma, do której należy Bethesda, zasłynęła zakupem id Software. Teraz zapłaciła za prawa do licencji Prey. Sequel zapowiedziano już dawno, ale na pewno wiele się zmieni.

INFO
DEVELOPER: GRASSHOPPER
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: POCZĄTEK 2010
KONSOLA: WII

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

Travis zawstydził TurboDymoMena

Iposiekał go na sto pięćdziesiąt kawałków. Bohater wykręconego, ale świetnego No More Heroes powraca, by zrobić jeszcze większą masakrę i zasiąść na tronie króla slasherów na Wii. Co ciekawe, to pierwsza kontynuacja w dorobku kontrowersyjnego producenta Sudy 51 – żaden poprzedni jego tytuł nie zdobył takiej popularności, jak przygoda Touchdowna. Czym młody morderca zasłużył sobie na tak wysoką sprzedaż? Przede wszystkim nietuzinkowym humorem. Jego idealną próbką jest najnowszy zwiastun gry, w którym Suda opowiada o pięciu najmocniejszych punktach NMH2 siedząc na sedesie, z sekretarką za plecami. Ci, co grali, wiedzą, że toaleta w pierwszej części służyła za save point i wygląda na to, że stała się wizytówką serii.

A czym jest dokładnie ta piątka cnót Desperate Struggle? Pierwsza to świetlna katana, którą Travis szatkuje wrogów. Teraz jej wariacje różnią się między sobą bardzo wyraźnie. Przede wszystkim za pomocą jednego przycisku Travis potrafi rozdzielić swój miecz na dwa i kontynuować walkę ze zdwojoną siłą. Daje to oczywiście dostęp do nowych kombosów oraz ciosów kończących – tych ma być naturalnie więcej, wliczając w to dekapitacje, przepoławianie pionowe oraz poziome, cięcie na krzyż, a także obcinanie kończyn. Wszystko w fontannach posoki, której tym razem nie powinno zabraknąć w europejskiej wersji. Nowe materiały z gry pokazują również około dwumetrową Beam Katanę, o ogromnym zasięgu, ale też słusznej wadze. Przyda się przy przewadze liczebnej przeciwnika – największe usprawnienia mają być widoczne w sztucznej inteligencji. Teraz wrogowie nie czekają grzecznie w kolejce na śmierć, ale starają się otoczyć Travisa i zaatakować jednocześnie. W takiej sytuacji przydadzą się nowe chwyty zapaśnicze, kolejna cnota NMH. W Santa Destroy, które pozostanie otwartym miastem, ale lepiej zaprojektowanym, ma się znaleźć hala sportowa, gdzie Travis podpatrzy kilka użytecznych ruchów. Podobnie jak poprzednio, i tym razem gracz egzekwować je będzie machając kontrolerami. NMH1 ich nie nadużywało i mam nadzieję, że złoty środek zostanie utrzymany także w kontynuacji.

Trzeci pokazowy aspekt gry to prace dorywcze, zapewniające dopływ gotówki na konto gracza. W drugiej części Goichi Suda pojechał po całości i przeniósł ten element w dwa wymiary! I to te 8-bitowe, z grafiką gdzieś tak na poziomie NESa. Już pierwsze NMH było ukłonem w stronę starej szkoły, a sequel wydaje się tylko wzmacniać tęsknotę za starymi czasami. Touchdown w dalszym ciągu będzie zbierał kokosy czy dorabiał w kuchni, ale wszystko w oprawie sprzed dekady. Ciekawe, jak zareagują na to gracze, pewnie nie wszyscy zrozumieją konwencję.

BOSS JEST BOSS

Tak drastycznych zmian nie przeszły na szczęście walki z bossami, czyli czwarta, największa cnota gry. Wciąż są totalnie odjechani i zdecydowanie niezdrowi na umyśle – jak choćby będący członkiem celtyckiego klanu czarny raper wyposażony w mechaniczne ramiona transformujące się w boom-boxa, z którego wystrzeliwuje rakiety. Ostro. Szczególnie, kiedy przed walką koleś rzuca dwie dziewczyny do towarzystwa w stronę Travisa, a ten szatkuje je na drobne kawałeczki. Przejaskrawiona przemoc i skrzywiony humor trzymają się Sudy, szkoda tylko, że nie pokazał jeszcze, jak będą wyglądać walki z kilkoma szefami jednocześnie. Na papierze brzmi to słodko. Tak samo jak dwie grywalne postacie (oprócz Travisa, naturalnie), znane wszystkim, którzy dotarli do prawdziwego zakończenia pierwszej części. Powrócić mają również niektórzy bossowie, ale tajemnicą pozostaje, jakim cudem udało im się przeżyć pierwsze spotkanie z Travisem. Daję jednak głowę, że będzie to grubymi nićmi szyte. Jak zresztą cała fabuła gry. Nie będzie to jednak przeszkadzało w przyciąganiu gracza przed telewizor na długie godziny.

W ruchu Desperate Struggle prezentuje się już teraz wyraźnie lepiej od poprzedniczki, ale wciąż pod względem technicznym jest to raczej druga liga. Gra nadrabia za to bezbłędnym stylem, świetnymi projektami postaci i efektownym cel-shadingiem. Travis wygląda teraz bardziej luzacko niż kiedykolwiek wcześniej, zwłaszcza z powiewającą przy każdym ruchu grzywką. Pozostali bohaterowie, a także mięso armatnie, również przeszli porządny lifting. Jeśli twórcom uda się utrzymać płynną animację, nie powinniśmy mieć powodów do narzekań. Ale o tym przekonamy się dopiero w okolicach marca przyszłego roku. Autorzy mają więc sporo czasu, by tym razem dopiąć wszystko na ostatni guzik, gdyż NMH1 choć wyjątkowe, miało swoje wady.

Aha, został jeszcze piąty element gry, który uczyni z No More Heroes 2 światowy przebój. Według Sudy jest nim widok Travisa siadającego na kiblu. I zrozumcie tu gościa. //**Kaxi**

TRYLOGIA

NMH2 to pierwszy sequel w wykonaniu Sudy, ale ambitny producent już cicho wspomina o trzeciej części. Kilka tygodni temu powiedział, że Desperate Struggle to ostatnia część na Wii, pojawiły się więc spekulacje, że seria przeskoczy wkrótce na konkurencyjne platformy. Potem sprostował jednak, że miał na myśli następcę Wii, który według niego z pewnością już powstaje w tajnych laboratoriach Nintendo. Wygląda więc na to, że seria na dłużej zwiąże się z firmą hydraulika. Jakkolwiek potoczą się jej losy, kontynuacji doczeka się raczej sam pomysł na rozgrywkę, a nie przygoda Travisa. Goichi twierdzi, że w drugiej części wyczerpał wszystkie wątki jego historii. Pamiętając przewrotne zakończenie jedynki, nie wierzymy mu na słowo. Ale by jakakolwiek z tych zapowiedzi stała się faktem, wpierw Desperate Struggle musi odnieść przynajmniej taki sukces finansowy jak poprzedniczka.

□ **Dwa miecze świetlne są lepsze od jednego, a już na pewno Travis wygląda bardziej kozacko walcząc dwoma różowymi ostrzami. Do dyspozycji będzie też jeden długi, ale za to ciężki miecz spowalniający ruchy bohatera.**

HALO 3 ODST

//// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER ////

149 zł*
*orientacyjna cena detaliczna

NEW HERO.
NEW CAMPAIGN.
NEW MULTIPLAYER.

16+ www.pegi.info

ONLY ON XBOX 360

www.xbox.com

Bungie and the Bungie logo are trademarks of Bungie, LLC. ©2009 Microsoft Corporation. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

BUNGIE

Microsoft game studios

Jump in.

XBOX 360

BORDERLANDS

Role-Playing Shooter? Czarny koń strzelanin w tym roku!

JUŻ GRANE!

Klimat z filmów Mad Max, losowo generowane poziomy, jak w Diablo, standardy współczesnych strzelanin, wozy terenowe z Jak II i założenia niczym w rasowych MMO. Sporo tego, prawda? A to i tak nie koniec wyliczanki, gdyż Borderlands łączy w sobie kilka odmiennych gatunków, ale na pierwszy plan wysuwa się przede wszystkim konkretna strzelanina. Czy tak ambitny pomysł ma w ogóle szansę powodzenia? Po pierwszym sprawdzeniu gry w akcji mogę spokojnie stwierdzić, że szykuje się dla graczy niezwykle miodna niespodzianka. I w dodatku z nastawieniem na kooperację!

TRZECH TWARDZIELI I GORĄCA LASKA

Wymienianie wszystkich zalet nowej produkcji Gearbox nie miałoby sensu, gdyby w praniu okazało się, że choć idea słuszna, to wykonanie do niczego. Jednak ku mojemu zaskoczeniu Borderlands z miejsca wciąga swoim lekkim klimatem i banalną, ale jakże zabawną rozgrywką. Podstawa to naturalnie wybór odpowiedniego bohatera z pakietu czterech postaci, które lądują na planecie Pandora w poszukiwaniu szczęścia i dobrobytu. Ziemia obiecana okazuje się jednak mało przyjazna i bez odpowiednich umiejętności i zestawu śmiercionośnych broni można zakończyć swoją przygodę jako pożywienie dla miejscowych jaszczurów. Kogo więc wybrać, by najlepiej poradzić sobie na bezdrożach? To naturalnie zależy od podejścia gracza, bo każda klasa stawia na odmienną zabawę, choć wszystkich bohaterów łączy zamiłowanie do karabinów i granatów. Jednak w pozostałych aspektach różnice są bardzo duże.

Żołnierz to idealna postać na początek, gdyż jego zdolności są niezwykle uniwersalne. Podstawa to działko z osłonami, które można ustawić na polu walki. Wraz z rozwojem postaci, zabawka zyskuje kolejne funkcje. Bohaterowie, którzy ustawią się obok niej, mogą na przykład liczyć na regenerację punktów zdrowia, a i kilka darmowych magazynków amunicji wpadnie. Część umiejętności przydaje się w kooperacji, a inne to standardowe zwiększenie zadawanych obrażeń, czy odporności. I podobnie wygląda to w przypadku reszty ekipy.

Berserk to gigantyczny bydlak i bierze na siebie tonę pocisków, a jego podstawowa zdolność to szał bojowy. W tym stanie zamienia się w maszynę do zabijania, która pięściami roznosi przeciwników, a na kolejnych poziomach doświadczenia zyskuje wręcz chwilową nieśmiertelność. Ta postać pełni rolę czołgu, który skupia na sobie uwagę wrogów, gdy reszta graczy atakuje ich z daleka. Najbardziej spodobał mi się jednak Łowca. To specjalista od broni dalekiego zasięgu, który wraz ze zdobywaniem punktów doświadczenia coraz celniej strzela, również przez ściany, oraz ma większą szansę na trafienia krytyczne. Potrafi też przywołać mordercze ptaszysko, które wspiera go w walce na odległość. I na koniec pozostała swoista czarodziejka, czyli Syrena. Piękna i zabójcza specjalistka od niewidzialności, wyładowań elektrycznych i fal uderzeniowych. Jej zdolności świetnie sprawdzają się jako wsparcie dla drużyny, choć na początku gry jest ona wyraźnie słabsza od reszty postaci i dopiero z czasem rozkręcają się jej moce i odporności.

KOOPERACJA RULEZ!

Współpraca czterech graczy to nadal rzadkość w dzisiejszych czasach, ale choćby Halo 3 pokazało, że to świetna sprawa. Miałem okazję zagrać w tym trybie na podzielonym ekranie i jestem zachwycony Borderlands. Klasy postaci faktycznie sprawdzają się w praniu, więc gdy Berserk szarżował na wrogów, jako Łowca spokojnie zdejmowałem ich z bezpiecznej odległości. Amunicja i kasa są dzielone pomiędzy graczy, więc nie ma powodów do narzekań, a o bronie można walczyć między sobą, gdy ciężko się dogadać. Świetnie też wypadają umiejętności bohaterów, które oddziałują na cały zespół, więc takie granie zwiększa szanse w starciach z mocarnymi przeciwnikami. Swobodne wejście (i wyjście) do gry również trzeba odnotować na plus.

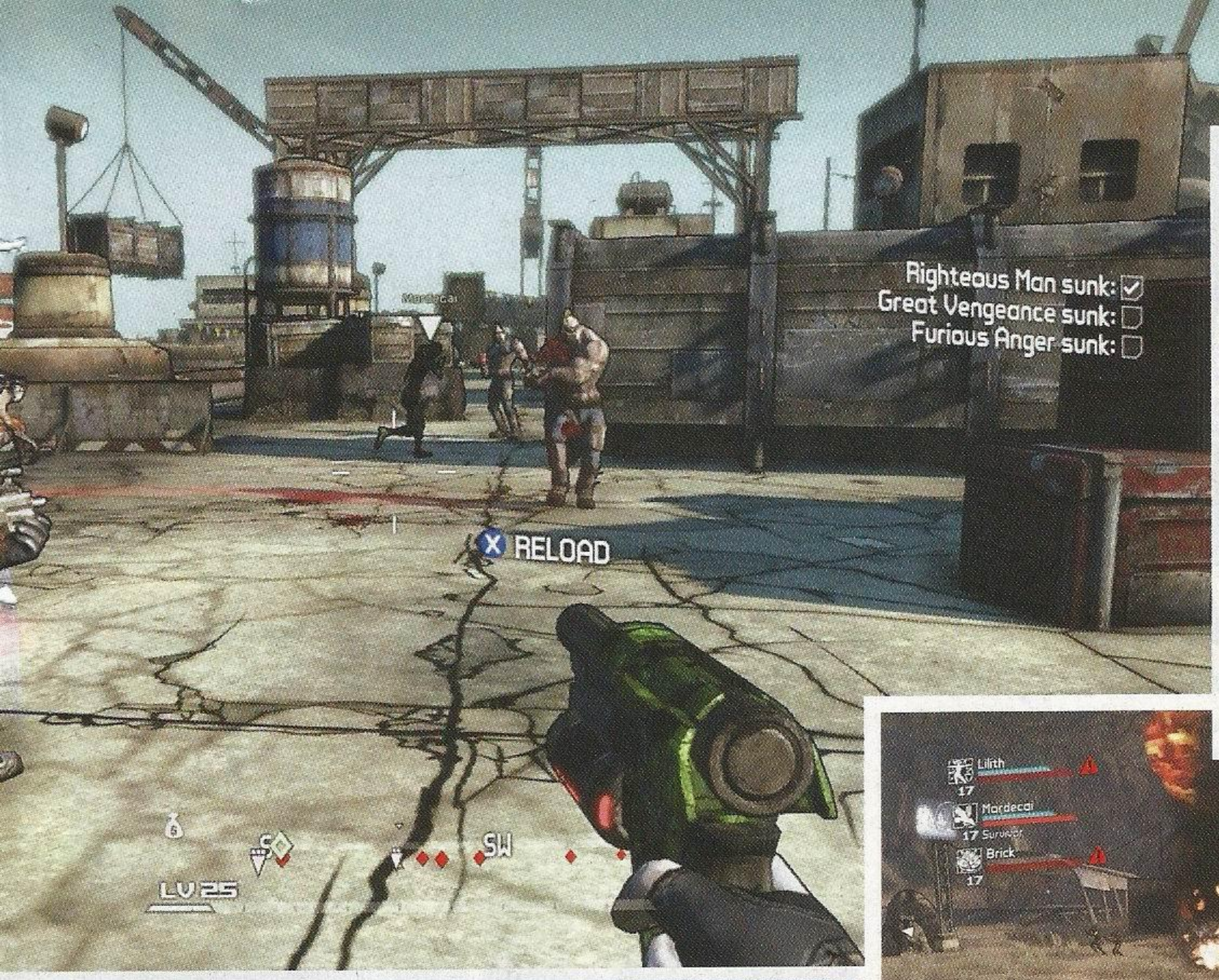
TABLICA OGŁOSZEŃ

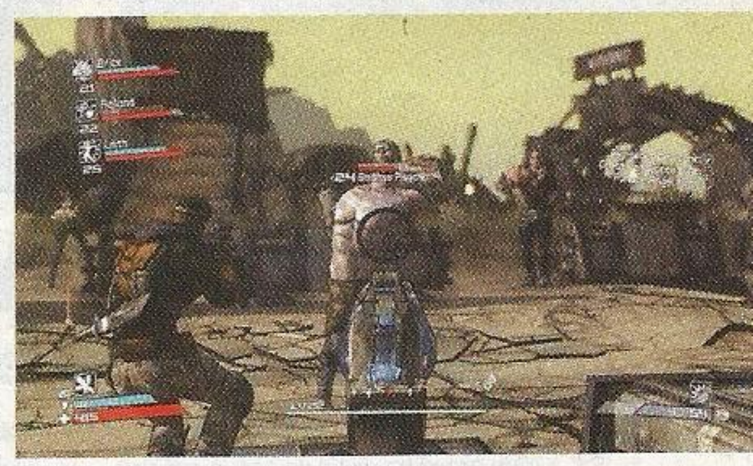
Standardowo zabawa zaczyna się w małej mieścinie, gdzie paru starych wyjadaczy poszukuje śmiałków, którzy mogą wykonać za nich kilka prostych zadań. Idź tam, zabij parę kreatur, zgarnij fanty i wróć po nagrodę. Także wstęp to banalny i zabawny samouczek, po którym można ruszać na bezdroża. Tutaj szybko okazuje się, że lekko nie będzie, bo każdy stwór

□ Rozwój postaci to trzy drzewka z odmiennymi umiejętnościami. Część z nich przenika się pomiędzy kategoriami, więc warto korzystać ze wszystkich. Dodatkowo, im częściej używa się danej broni, tym lepiej się nią posługuje.

W CIĄGU KILKU GODZIN SPRAWDZIŁEM WIĘCEJ KARABINÓW I PISTOLETÓW, NIŻ W KILKU INNYCH STRZELANINACH RAZEM WZIĘTYCH. KAŻDA PUKAWKA OPISANA JEST WŁASNYMI PARAMETRAMI, A CZĘŚĆ Z NICH MA UNIKALNE DODATKI

□ Nie miałem okazji sprawdzić jeszcze pojazdów, ale te pojawią się w finałowym kodzie. Szybie przemieszczanie się to jedno, a druga sprawa to możliwość ostrzelania przeciwników z działek. Klimat prosto jak z filmu „Mad Max Beyond Thunderdome".





uznaje gracza za dobrą przekąskę. I choć na początku trzeba walczyć jedynie z małym draństwem, to losowa generacja poziomów i przeciwników potrafi ostro namieszać. System wprawdzie dostosowuje się do poziomu gracza, ale walka to i tak spore wyzwanie. Bestie atakują w grupach, często pojawia się wśród nich mocniejsza, unikalna jednostka, a ucieczka do miasteczka niewiele pomaga, bo wrogowie nie odpuszczają. Z czasem zwierzyniec rośnie w siłę i dosłownie też rośnie, bowiem można spotkać potwory wielkości ciężarówki. W dodatku szybko do tej radosnej ekipy dołączają skrzydlate stwory, więc trzeba się ciągle pilnować. Nie można również liczyć na wyrozumiałość gangów, bo ludzie korzystają przecież z wymyślnych broni, więc czasami ciężko złapać oddech podczas emocjonującej wymiany ognia. I tak, jak bestie atakują zazwyczaj bez wyrafinowanych technik, choć czasami odpuszczą, gdy gracz sam nie zacznie awantury, tak członkowie gangów potrafią wykorzystywać otoczenie i cenią swoje życie. W dodatku mają odnawiające się osłony niczym w Halo, ale i gracze z nich korzystają, więc szanse się wyrównują. Połączenie różnorodnych klas postaci ze sporym i zróżnicowanym pakietem przeciwników powoduje, że strzelanie jest niezwykle satysfakcjonujące, bo ekran nieustannie wypełnia konkretne akcja. I tutaj pojawia się kolejna zaleta Borderlands, czyli pół miliona dostępnych broni.

GIWERA PLUS DZIESIĘĆ DO WSZYSTKIEGO

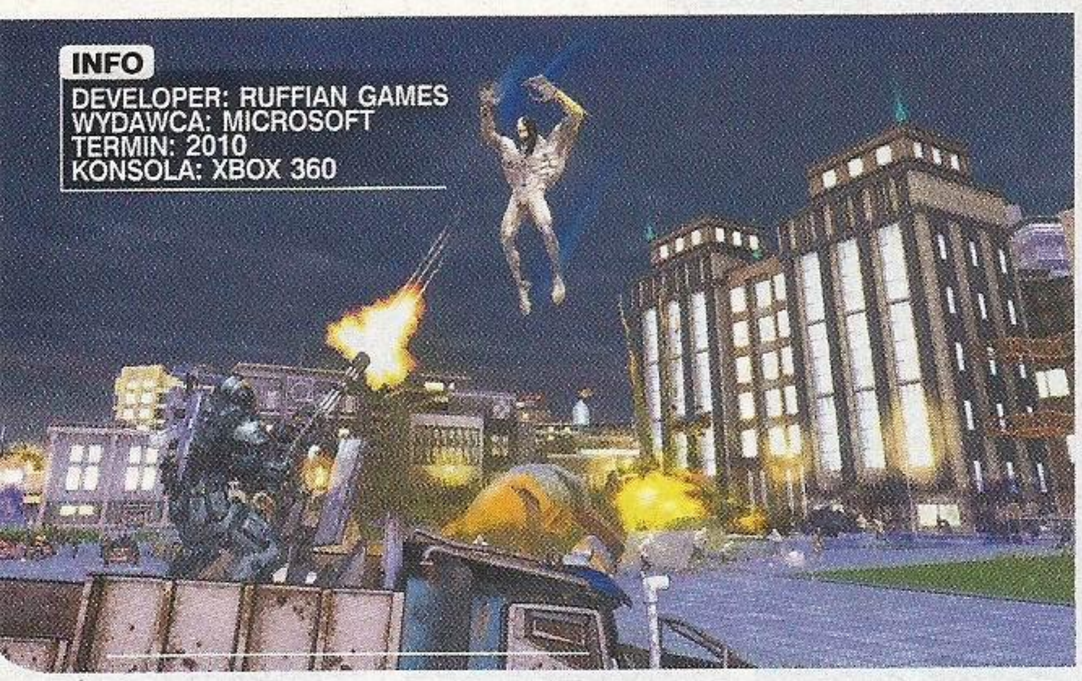
Naturalnie producent z lekka przesadza i żaden gracz nie będzie w stanie sprawdzić tak ogromnego arsenału, ale system tworzenia broni dostarcza tony ciekawych zabawek. W ciągu kilku godzin sprawdziłem więcej karabinów i pistoletów, niż w kilku innych strzelaninach razem wziętych. Każda pukawka opisana jest własnymi parametrami, a część z nich ma unikalne dodatki, jak choćby zapalające, czy wybuchające pociski. W dodatku nie trzeba zbierać wszystkiego, co wypada z przeciwników, czy leży w skrzyniach, bo od razu widać możliwości każdej broni i to, czy jest lepsza od aktualnie dzierżonego sprzętu. Różnorodne są także i celowniki, część daje widok jak z karabinu snajperskiego, czyli przesłania cały ekran, natomiast inne przygotowano w stylu choćby Call of Duty. I muszę przyznać, że przyjemność z używania tego całego arsenału jest ogromna, a palec praktycznie nie schodzi ze spustu. Choć cały czas trzeba pilnować amunicji, która szybko się kończy, więc zbieranie jej z poległych to podstawa. Na szczęście często można trafić na sklepiki i wydać kasę na kilka dodatkowych magazynków.

Bordelands to bardzo dopieszczona pozycja. Ekrany rozwoju postaci, ekwipunku i listy zadań są przejrzyste, a mapka prowadzi za rękę do celu. Strzela się fantastycznie, zbieractwo stoi na wysokim poziomie i diabelnie wciąga, a zdolności postaci dodają rozgrywce solidnego kopa. Bardzo też spodobał mi się klimat w stylu Mad Max, a genialna ścieżka dźwiękowa daje radę. Nie ma też mowy o fabularnych głupotach, bo producent stawia na humor, choć i kilka tajemnic do wyjaśnienia się pojawi. Nie bez znaczenia jest także fakt, że pociągnięcie oprawy graficznej komiksowymi szlifami zamieniło Borderlands w bardzo przyjemną dla oka pozycję, a kooperacja w dzisiejszych czasach jest zawsze mile widziana. Ten tytuł to dla mnie naprawdę pozytywne zaskoczenie i nie mogę się doczekać, by sprawdzić końcowy efekt.

//Fax

BORDELANDS TO BARDZO DOPIESZCZONA POZYCJA. STRZELA SIĘ FANTASTYCZNIE, ZBIERACTWO DIABELNIE WCIĄGA

Gdy straci się osłonę i większość punktów życia, odpala się tryb „Fight for your life", w którym zabicie przeciwnika doładowuje pasek zdrowia i pozwala grać dalej.



INFO
DEVELOPER: RUFFIAN GAMES
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360

CRACKDOWN 2

Zombiaki i kooperacja od teraz w każdej lodówce

Pacific City było rządzone twardą ręką przez trzy wielkie gangi, gdy za wprowadzenie porządku wzięła się Agencja i jej zastępy klockowatych super-ludzi, pacjentów nafaszerowanych tak nowoczesnym ultra-koksem, że z łokciem w nosie byli w stanie sadzić przez budynki oraz grać w siatkówkę samochodami. Z wydatną pomocą gracza wyzwalane były kolejne sektory miasta, a coraz silniejsi bossowie gangów kładli się grzecznie pod deszczem ognia i ciosów goryli z Agencji. Jak pokazało życie, masakrowanie gangsterów w nierównej walce było tylko środkiem do przejęcia władzy absolutnej przez Agencję. Niestety, wymazanie gangoli z ulic Pacific City nie było szczęśliwym końcem rządów oligarchów i radosnym początkiem totalitaryzmu, bowiem sprawy zaczęły się sypać zanim na dobre zdążyły się ustabilizować. W jednym z rozniesionych w drzazgi laboratoriów gangu Shai-gen prowadzony był tajemniczy eksperyment, który z ludzi czynił, w telegraficznym skrócie, stare dobre zombiaki (z lekką nutką dekadencji – mutacją tu, wielkim szponem tam, rozumiecie). W chaosie bitwy rzeczone mutanty wydostały się na wolność. Z początku nie było najgorzej, tałatajstwo dało nura w kanały i tyle je widziano, niestety ścieki okazały się najwyraźniej habitatem dla pokrak optymalnym, bowiem namnożyły się i poczęły nocami nękać spokojną populację miasta. Agencja najpierw próbowała z mutantami walczyć, potem sprawę jakoś tuszować, ale niewiele z tego wychodziło. Żyjąca w ciągłym zagrożeniu ludność dostrzegła nieporadność Agencji i stworzyła ruch oporu (ochrzczony „the Cell"), aby stawić czoła agresji zmutowanych kanalarzy i wykopać z miasta aktualne władze. Trzy siły starły się w walce o Pacific City, a zadaniem graczy będzie wsparcie Agencji, która radzi sobie tak doskonale, że sprawuje kontrolę już tylko nad swoją siedzibą główną. No cóż, trzeba będzie znów złapać za pady i pokierować tymi skoksowanymi stróżami prawa, bo sami najwyraźniej są bezradni, jak kark przy biletomacie.

DO POPRAWY

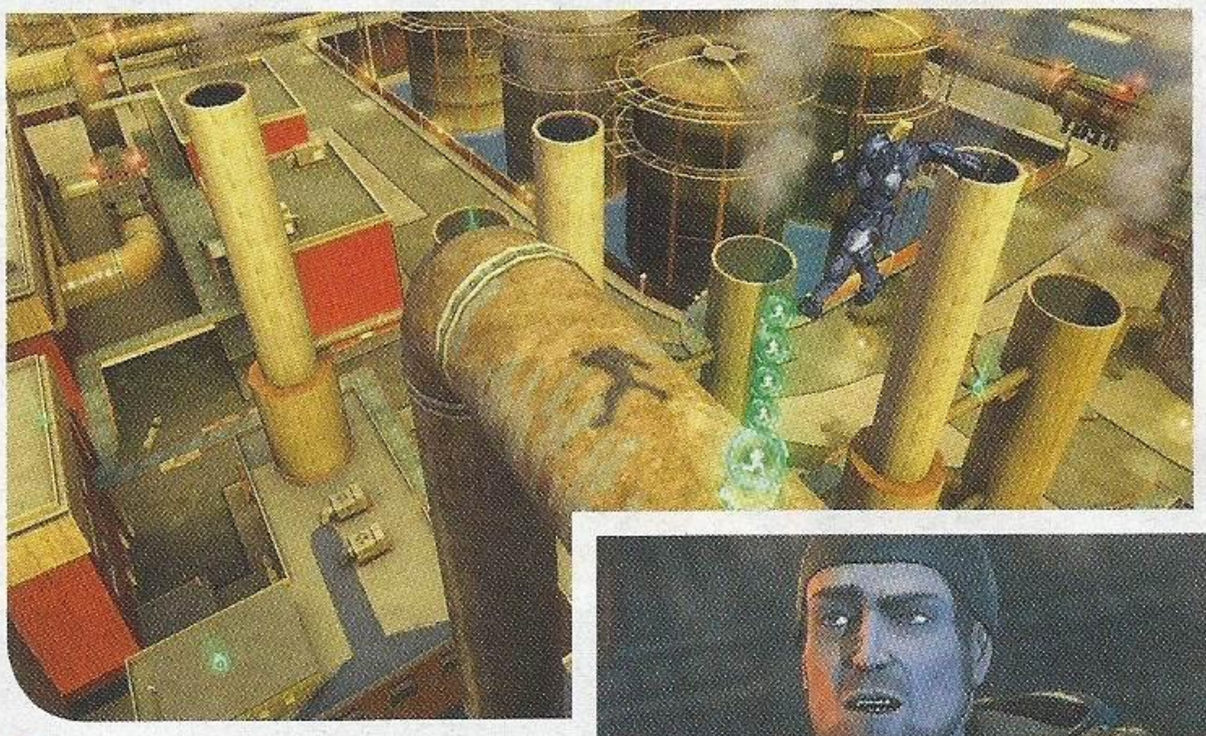
W pierwszej odsłonie Crackdowna każdego z agentów opisywało pięć cech: siła, zwinność, prowadzenie pojazdów, obsługa broni palnej i materiały wybuchowe. Strzelając z buta gangstera zarabiało się punkty doświadczenia, które nabijały pasek siły. Kiedy punktów uzbierało się na tyle, by awansować o poziom, agent dostawał możliwość podnoszenia cięższych przedmiotów i wypłacania mocniejszych kuksańców. Pozwalało to na stworzenie postaci, która odzwierciedlała preferowany przez gracza styl zabawy. Teraz będzie podobnie, z tym, że z każdym z kolejnych poziomów w danej cesze wiążą się nowe umiejętności. Dla przykładu, jedną z umiejętności powiązanych ze zwinnością jest dash, który oczyści okolicę z przeciwników i śmiecia, z kolei doświadczeni kierowcy będą mogli wezwać helikopter. Specjalizacja postaci może być czynnikiem miodogennym w multi.

REBELIA I CZTEREJ PANCERNI

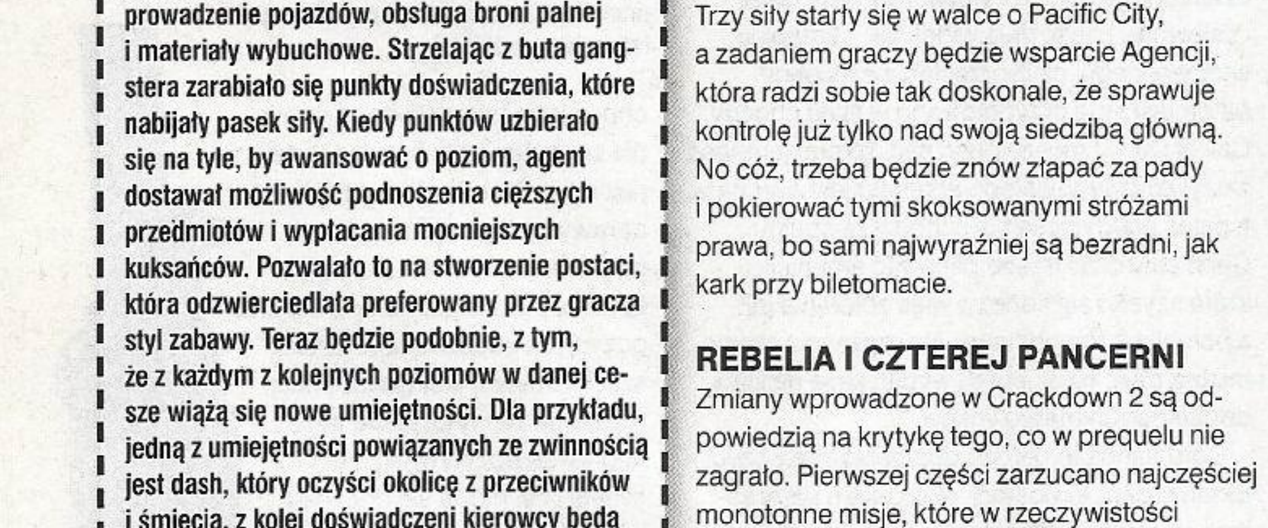
Zmiany wprowadzone w Crackdown 2 są odpowiedzią na krytykę tego, co w prequelu nie zagrało. Pierwszej części zarzucano najczęściej monotonne misje, które w rzeczywistości były tylko serią bossów do ukatrupienia. Żadnej narracji (innej niż „agencie, to jest Zdzisław, Zdzisław przemyca broń, więc trzeba Zdzisława podziurawić"), tylko kolejny budynek do szturmowania, kolejny szef do wdeptania w sufit i dalej w miasto, szukać następnej na liście ofiary. Teraz ma być o wiele bardziej obficie, a głównym nośnikiem zmian jest wspomniana zaraza i pokraki, w jakie zamienia ona spokojnych obywateli. O ile the Cell będzie raczej standardową organizacją paramilitarną, o tyle mutanty będą rządzić się już swoimi prawami. Z radością puszczą się za graczem w pościg liczący nawet 50 zmutowanych głów, przez co będzie trzeba przetrzymywać oblężenia niczym w L4D, oganiając się od chmary zombiaków – porównanie zresztą mocno na rzeczy, bowiem tryb kooperacyjny przewiduje teraz współpracę do czterech agentów, co może być w takich sytuacjach mocno wskazane. Zaraza to jednak nie tylko hordy półnagich tępaków, w późniejszych etapach znajdą się również mutanty z tak przefasonowanym DNA, że z powodzeniem będą w stanie fiknąć nawet do wysokopoziomowego agenta. Skończy się babci wypróżnianie, bowiem sus na szczyt budynku nie będzie już gwarantem bezpieczeństwa – najeżone kolcami i szponami bydlaki będą w stanie z powodzeniem sadzić za graczem, a ich machnięcie łapskami więcej niż zaswędzi agenta. Słowem – postać gracza nie jest już sama na ewolucyjnym szczycie i musi liczyć się z równymi sobie zawodnikami, bez zdziwienia więc, jeśli wyłapie na miskę przelatującego nisko vana. Pokraki mają oczywiście swoje słabości, jedną z nich jest wrażliwość na promienie UV – dzięki czemu do arsenału Agencji wejdą „świetlne" pukawki, a przebieg misji zależny będzie od pory dnia lub nocy. Tutaj, przy okazji, wraca temat narracji. Przykładowo, zadaniem agenta jest odbicie kompleksu opanowanego przez rebeliantów. Można zrobić to na Jana, w dzień, przy akompaniamencie eksplozji i fruwających samochodów – ale to będzie ciężka przeprawa (i bez kumpli pewnie się nie uda). Można też sabotować rebelianckie działka UV i zaatakować w nocy, kiedy strażnicy the Cell będą mieli pełne ręce roboty z hordami pokrak. Wiadomo, gdzie dwóch się bije, tam nawet ramboid skorzysta. Takich zależności pomiędzy miejscami i misjami ma być więcej, jednocześnie autorzy zastrzegają, że nie wpłynie to na poczucie wolności znane z poprzedniej odsłony. Nadal będzie można zajmować się misjami w dowolnej kolejności, a miasto ciągle jest otwarte dla nieskrępowanej eksploracji – nie uświadczymy podobno żadnych sztucznych barier, które mogłyby powstrzymywać agenta przed wbiciem się na jakąś dzielnię. Trzeba będzie jednak uważać, bo część z nich będzie wyzwaniem ponad możliwości początkującej postaci – da się je co prawda przemierzać, ale najlepiej robić to szybko i w prostej linii do wyjścia, bo przeciwników będzie tylu, że bez wysokopoziomowych umiejętności lepiej się nie wychylać.

ZMIANY WPROWADZONE W CRACKDOWN 2 SĄ ODPOWIEDZIĄ NA KRYTYKĘ TEGO, CO W PREQUELU NIE ZAGRAŁO

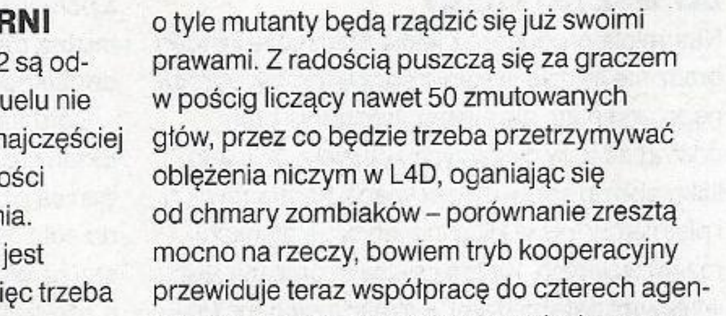
Część dzielnic jest niemal zniszczona, większość znanych z „jedynki" miejsc to teraz syf i ubóstwo. Ale to wciąż Pacific City, miasto, które znów czeka na ratunek. Poczeka sobie do przyszłego roku, ale ostrzenie sobie zębów jest jak najbardziej wskazane. //**sasori**



□ **Koop to maksymalnie czterech graczy uzupełniających się w walce. To jednak nie jedyny tryb multi, bowiem będzie jeszcze PvP, gdzie do 16 agentów będzie prowadzić bratobójczą walkę. Kilkunastu facetów o potencjale Hulka rozwalających miasto? Bring it on!**



□ **Powrócą wszystkie modele pojazdów znane z poprzedniej odsłony. Większość będzie jednak odpowiednio przerobiona, opancerzona i dozbrojona. Jakie czasy, takie wózki.**



MISTRZOSTWA POLSKI

EA SPORTS

FIFA 10

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

WEŹ UDZIAŁ
W ELIMINACJACH I ZAGRAJ W WIELKIM FINALE W WARSZAWIE

3-4.10 Galeria Bałtycka – Gdańsk 10-11.10 Galeria Magnolia – Wrocław

17-18.10 Poznań Game Arena – Poznań 24-25.10 Galeria Arkadia – Warszawa

7-8.11 Galeria Krakowska – Kraków 14-15.11 Galeria Galaxy – Szczecin

21-22.11 Galeria Arkadia – Warszawa WIELKI FINAŁ

Czeka na Ciebie tytuł Mistrza Polski FIFA10 oraz nagroda główna Zestaw PlayStation®3 z LCD SONY BRAVIA!

Czekamy na Ciebie!

Dowiedz się więcej: fifa10.onet.pl

Komentują:
Dariusz Szpakowski
Włodzimierz Szaranowicz*

*na PC DVD, PLAYSTATION 3, PlayStation 2, XBOX 360 oraz napisy na PSP

JUŻ W SPRZEDAŻY

ORGANIZATOR

PARTNER

PlayStation®3

PARTNERZY MEDIALNI

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: KOJIMA PROD.
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: 2010
KONSOLA: PSP

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Rozkładamy na czynniki pierwsze japońskie demo nowego MGSa. Wymiata

Dziesięć lat po wydarzeniach ze Snake Eater, Jack wciąż nie potrafił pogodzić się ze śmiercią The Boss. Pozostawił za sobą ideały i ukochany kraj, porzucił swoją tożsamość i zaszył się w Kolumbii, gdzie trenował własną armię Militaires Sans Frontières (Żołnierze bez granic). To właśnie tam dołączył do niego Kazuhira Miller, w połowie Amerykanin, w połowie Japończyk, w całości świetny żołnierz. Próbował on namówić Big Bossa do zbrojnej interwencji w Kostaryce. Państwo to, nieposiadające własnej armii, nie mogło obronić się przed najazdem sił prawdopodobnie wspieranych przez CIA. Jack długo nie zgadzał się, uważając, że bezsensem jest porywać się na takiego przeciwnika. Nie przekonała go nawet kostarykańska dziewczyna Paz Ortega Andrade, którą najeźdźcy torturowali. Dopiero nauczyciel Paz, niejaki Galvez, człowiek ze sztuczną czerwoną ręką, przekonał bohatera do interwencji. Zrobił to zwracając się do niego per Big Boss, dając do zrozumienia, że dobrze wie, kim jest Jack.

W ten sposób zaczyna się japońskie demo Peace Walker udostępnione przez Konami z okazji Tokyo Game Show 2009. Rysunkowy film wprowadzający w fabułę wykonany został w ten sam sposób, jak w Portable Ops i komiksie MGS: Digital Graphic Novel. Po tym długim wstępie w końcu mogłem zagrać w trzy misje – treningową, skradankową i walkę z bossem, w tym przypadku czołgiem ochranianym przez czterech żołnierzy.

KOCIE RUCHY

Do sterowania trzeba się przyzwyczaić, bo jest inne niż w poprzednich częściach, powiedziałbym, że bardziej nowoczesne, choć nie ze wszystkich zmian jestem zadowolony. Za poruszanie postacią odpowiada grzybek, natomiast przyciski geometryczne służą do obracania kamery oraz ręcznego celowania. Kamera zjeżdża nad prawy bark bohatera, gdy przytrzyma się przycisk L. Można szybko przesunąć ją nad lewy, naciskając odpowiedni przycisk na krzyżaku. Znacznie ułatwia to celowanie zza osłony, choć trzeba mieć na uwadze, że bronie nie są wyposażone w celowniki laserowe i na ciele ofiary nie pojawia się czerwona kropka pokazująca, gdzie dokładnie trafi kula. Oczywiście w tym widoku a la Resident Evil można się poruszać. Wprowadzono także auto-aim dostępny po wciśnięciu przycisku Select. Kamera nie zjeżdża nad bark Snake'a po wciśnięciu L, ale za to bohater sam próbuje zalokować się na najbliższym celu. Bywa przydatne, jednak podczas walki z czołgiem, gdy musiałem dużo biegać, a czasu na oddanie strzału miałem niewiele, wolałem korzystać z celowania ręcznego. Przynajmniej Jack nie skupiał się na krążących obok pojazdu żołnierzach, ani nie wykręcał się z niewiadomych powodów tyłem do czołgu, co zdarzało się przy włączonym autotargetowaniu.

Przycisk R jest wielofunkcyjny. Służy do strzelania, ale najpierw trzeba przytrzymać L. W przeciwnym wypadku Big Boss zadaje ciosy rękami i nogami, albo chwyta przeciwnika za szyję. Zdziwiłem się, że nie można chodzić zasłaniając się wrogiem jako żywą tarczą. Każda próba poruszenia analogiem kończyła się powaleniem ofiary we wskazanym kierunku. W ten sposób da się wrzucić jednego żołnierza na innych, by powalić ich na glebę, ale to żadna frajda. Jack chwytając przeciwnika staje w miejscu i nie chce przesunąć się nawet o centymetr. Nie da się także w tej pozycji celować. To tylko demo, według Konami gra ukończona jest dopiero w czterdziestu procentach, więc może w pełnej wersji będzie inaczej. Fanem tego rozwiązania nie jestem.

KOJIMA STYLE

Jak się okazało, nie ma celowania w trybie pierwszej osoby i nie można się czołgać. Big Boss kładzie się na ziemi po przytrzymaniu dołu na krzyżaku, ale pełzać po ziemi nie ma ochoty. Zamiast tego chodzi przykucnięty, jak Old Snake w Guns of the Patriots. W takiej pozycji można podejść do ogłuszonego albo uśpionego żołnierza i przeszukać go naciskając górę. Ciała zabitych natychmiast znikają. Kto zabija, ten się nie obłowi, zdaje się mówić Kojima. Nie zauważyłem opcji przenoszenia ciał, za to w ekwipunku znalazłem... Balon. Jakie było moje zdziwienie, gdy użyłem go na leżącym żołnierzu i nagle usłyszałem hałas helikoptera, a następnie balon błyskawicznie pociągnął ciało w przestworza. Zabawna akcja, bardzo emgieesowa. Pozostali żołnierze oczywiście niczego nie widzą i nie słyszą.

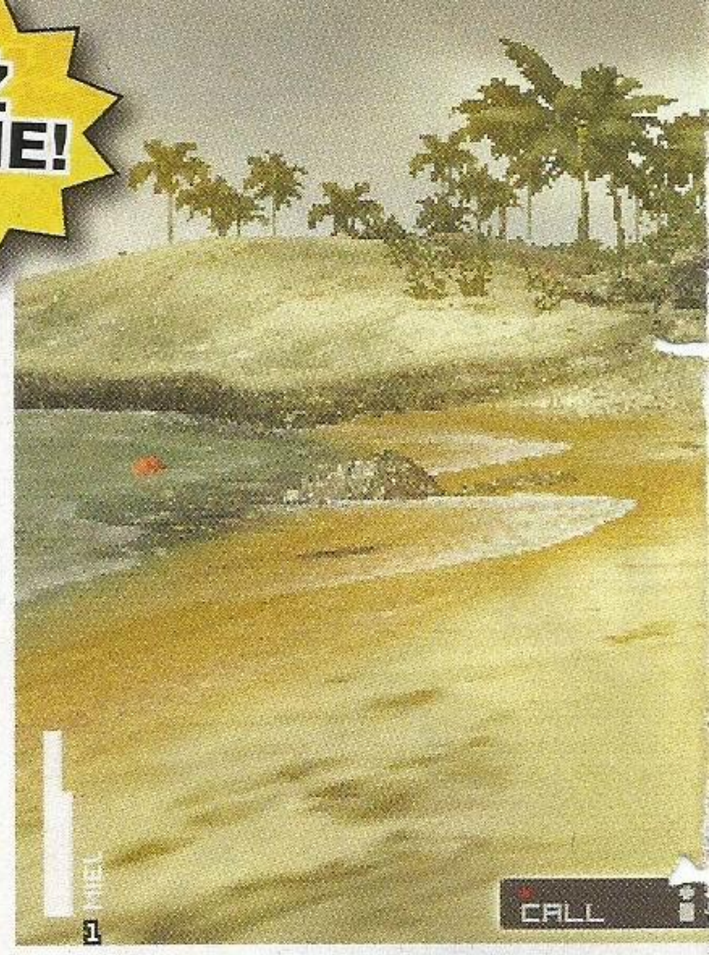
W misji treningowej postrzelałem do wybuchających beczek i wiszących na drzewie kokosów, wysadziłem granatem stalową siatkę blokującą przejście i pozbyłem się po cichu trzech przeciwników.

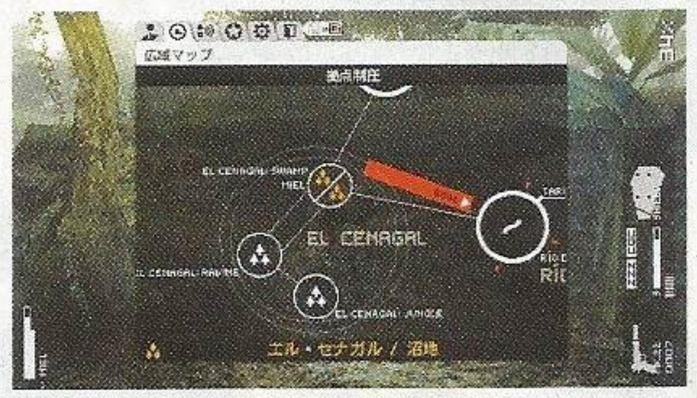
TERAZ NIE POJAWIA SIĘ OSOBNE OKNO – MOŻNA GRAĆ I JEDNOCZEŚNIE SŁUCHAĆ DIALOGÓW! TO EFEKT FASCYNACJI KOJIMY BIOSHOCKIEM. OBY TYLKO NIE UTRUDNIŁO TO ZROZUMIENIA ZAPEWNE POKRĘCONEJ FABUŁY

Ten fragment gry przeznaczony był dla jednego gracza, do kolejnego mogłem zaprosić jedną osobę, a do walki z czołgiem nawet trzy. Najpierw spróbowałem sił samemu. Pomiędzy misjami można wybrać jeden z czterech zestawów uzbrojenia, wyposażenia i ubrania. Dla preferujących ostrą jatkę przygotowano Battle Dress oraz Naked – pistolety na strzałki zastąpiło RPG7, a zamiast radaru jest M60. Coś musiało być jednak nie tak, bo oba zestawy różniły się tylko strojem. Sneaking Suit przeznaczono dla miłośników skradania: granaty ogłuszające, pistolet na strzałki, radar w stylu tego z MGS1 pokazujący, gdzie są przeciwnicy, i w którym kierunku patrzą (co kilkanaście sekund na chwilę wyładowuje się bateria). Tu także gracz ma dostęp do tarczy chroniącej przed

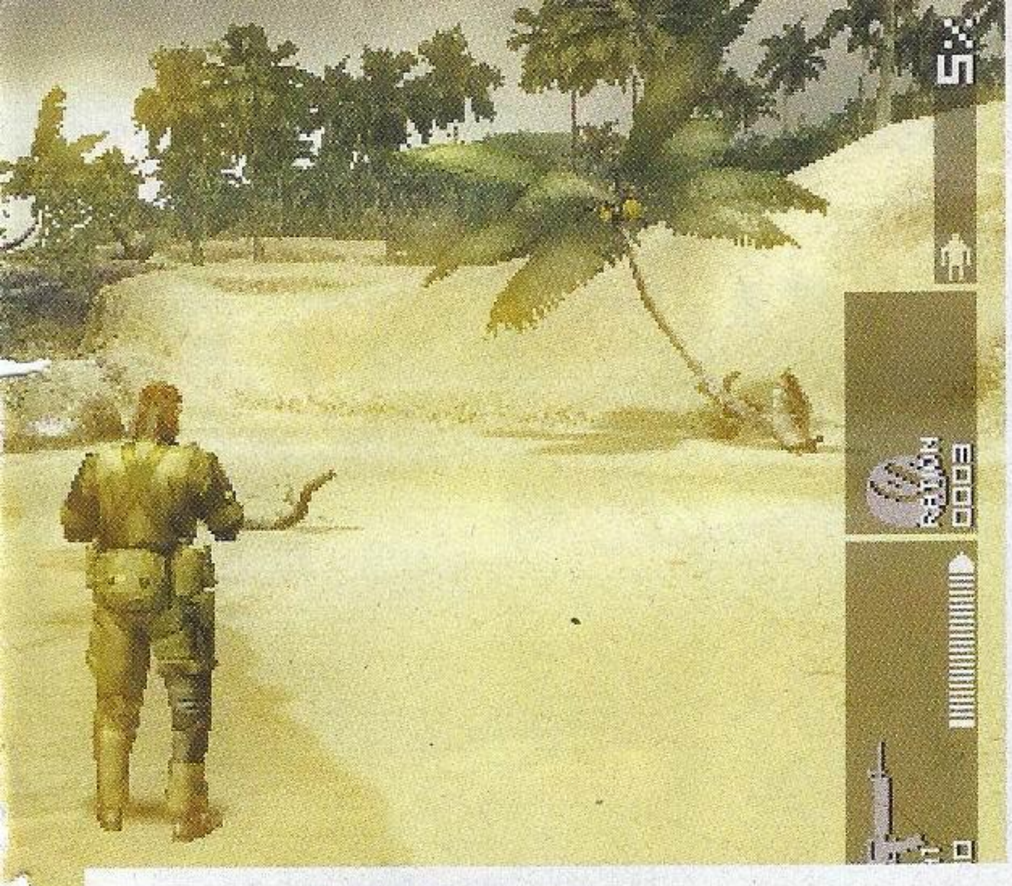
□ Paz mówi, że The Boss była kobietą, którą kochała. Na pewno Jack będzie chciał dowiedzieć się więcej na ten temat.

□ Każdy chce grać Big Bossem, stąd czterech identycznych bohaterów w kooperacji, ale w scenkach przerywnikowych będzie tylko jeden Wąż.





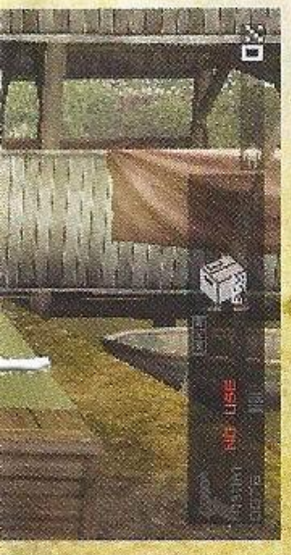
□ Przeciwnicy są głusi, łatwo podejść do nich i trzymając R chwycić za szyję. Tylko ostrożnie, szybkie wciśnięcie R z kierunkiem sprawia, że Jack robi panterkę przed siebie.



kulami. Przydaje się, gdy trzeba zasłonić rannego towarzysza i reanimującego go partnera.

Jest jeszcze Jungle Fatigues, wyważony zestaw broni i przedmiotów przydatnych w walce i przy skradaniu. Dla każdego zestawu przewidziano trzy racje (jak w pierwszym MGS na PlayStation), lornetkę, balony i kartonowe pudełko, w którym można schować się przed wzrokiem strażników.

ZACHWYCIŁA MNIE GRAFIKA. SNAKE ŚWIETNIE SIĘ PORUSZA, ANIMACJA NIE CHRUPIE, MIEJSCÓWKI SĄ RÓŻNORODNE; OD PIASZCZYSTEJ PLAŻY, PO DŻUNGLĘ I BAGNA



IDZIE NOWE

Dla zabawy zacząłem strzelać. Włączył się alarm, przybiegły posiłki. Przeciwnicy przewracali Snake'a tylko wtedy, gdy sam za bardzo podszedłem. Trzymali się na dystans, choć bardzo długo zajmowało im zebranie się do oddania strzału. To musiał być niski poziom trudności, gdy zaczynałem do nich strzelać, kucali albo co najwyżej na sekundę wycofywali się szukając osłony, ale szybko wracali, więc wystrzelałem ich jak kaczki. Każde trafienie symbolizuje czerwony okrąg pojawiający się na ciele wroga, podawana jest też informacja o tym, jakie obrażenia zostały zadane (w punktach). Natomiast po zakończeniu każdej misji gra wystawia ocenę za czas, liczbę alarmów i jeszcze kilka wartości. Na początku dostałem C, ale gdy w końcu zdobyłem A, otrzymałem w nagrodę tapetę do PSP z Peace Walkerem.

Próbowałem samemu zniszczyć czołg ubrany w Sneaking Suit, ale było bardzo ciężko i w końcu poległem. Za drugim razem wybrałem Battle Dress, ułatwiłem sobie zadanie bazooką i granatami, choć też trochę się męczyłem zanim wykonałem zadanie. To zdecydowanie misja dla kilku graczy – jeden ściąga na siebie uwagę, trzech masakruje czołg nie zwracając uwagi na żołnierzy. Kierowca i tak często ich przejeżdża albo nawet w nich strzela, a nawet jak zginą, to i tak przybiegają następni. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że teraz otwierając menu ekwipunku czy broni (przytrzymując odpowiednio lewo lub prawo na krzyżaku) nie pauzuje się akcji. Ma to sens w koopie, ale w singlu bywa denerwujące, bo trzeba działać w stresie. Z rozmowami przez radio jest podobnie, teraz nie pojawia się osobne okno – można grać i jednocześnie słuchać dialogów! To efekt zafascynowania Kojimy BioShockiem, oby tylko nie utrudniło to zrozumienia zapewne pokręconej fabuły, w której pojawi się między innymi dziewczyna podobna do Meryl oraz (najprawdopodobniej) ojciec Otacona.

TO JESZCZE NIE KONIEC, SNAKE

O trybie kooperacji więcej w ramce, to będzie najmocniejsza strona gry, pomijając fabułę. Kojima wspominał, że ma być zrozumiała nawet dla ludzi, którzy nie znają serii, ale na pewno pojawią się w niej mechy przenoszące głowice nuklearne – Hideo wciąż porusza się wokół tego tematu, więc jeśli odrzucały Was poprzednie części, z tą raczej będzie podobnie.

Ja już nie mogę się doczekać. Gra się bardzo przyjemnie, do sterowania przywykłem, choć brakowało mi kilku ruchów. Oby trafiły do pełnej wersji. Zachwyciła mnie grafika, to bez wątpienia jedna z najładniejszych gier na PSP. Snake świetnie się porusza, animacja nie chrupie, miejscówki są różnorodne; od piaszczystej plaży, po dżunglę i bagna. Wrogowie postawili też nad rzeką tymczasowy obóz z wieżą obserwacyjną. Na małym ekranie PSP wszystko to wygląda rewelacyjnie. Nie gorzej prezentują się wybuchy pocisków wystrzelonych przez czołg. Dobrze, że rozpoczyna się jesienno-zimowy wysyp gier, bo po demie już teraz chciałbym zagrać w fulla. Nadchodzące hity pozwolą na chwilę zapomnieć, że na Peace Walker trzeba poczekać jeszcze kilka miesięcy. //**Mielu**

□ Jack zgadza się, by jego „Żołnierze bez granic" walczyli w Kostaryce jako najemnicy. Dobrze wie, że stając do walki z CIA zdradzi Stany Zjednoczone. To pierwszy krok w stronę stworzenia Outer Heaven. A na nowym trailerze pokazano kompleks wyglądający jak Big Shell z MGS2...

BIG BOSS HUNTER

Zalety kooperacji to między innymi dostęp do bonusowych miejscówek, gdzie samotny gracz nie ma wstępu. Także możliwość korzystania z przedmiotów i broni partnera – wystarczy podejść wystarczająco blisko, by znaleźć się w promieniu otaczającego go okręgu. Obaj bohaterowie mają wtedy wspólny, dłuższy pasek życia. Mogą też razem schować się w pudle. Wygodne jest to, że jeden gracz musi tylko trzymać górę, by jego postać automatycznie podążała za partnerem. Cały czas mowa o grze na PSP, gdzie niełatwo opracować intuicyjne sterowanie, więc takie rozwiązanie jest bardzo mile widziane. Oczywiście rozgrywka w lokalnym multi (tylko takie było w demie) jest płynna, animacja nie zarywa, nie dopatrzyłem się też cięć w grafice, co dowodzi, że gra od samego początku powstaje z myślą o trybie kooperacji. Wszystkie misje (ponad 130) będzie można powtarzać do woli, śrubować wyniki, próbować innych zestawów uzbrojenia i wyposażenia. W Japonii Peace Walker na bank będzie hitem.

ELIMINACJE MP FIFA 10

- 10-11 października: Galeria Magnolia we Wrocławiu
- 17-18 października: Poznań Game Arena (na imprezie pojawią się piłkarze Lecha)
- 24-26 października: C.H. Arkadia w Warszawie (na imprezie pojawią się piłkarze Legii)
- 7-8 listopada: Galeria Krakowska (na imprezie pojawią się piłkarze Wisły Kraków)
- 14-15 listopada C.H. Galaxy w Szczecinie

Finał MP FIFA 10

- 21-22 listopada: C.H. Arkadia w Warszawie

MISTRZOSTWA POLSKI FIFA 10

Przepustka do świata wielkiej piłki

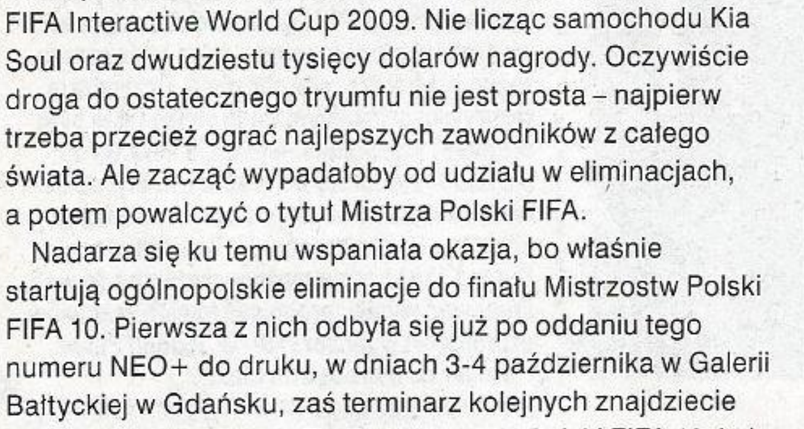
Przez najbliższe lata żaden nasz rodak zajmujący się prawdziwym, a nie wirtualnym futbolem raczej nie będzie miał do niego wstępu, więc to jedyna droga na galę Piłkarz Roku FIFA oraz możliwości spojrzenia z bliska na gwiazdy światowego futbolu. Jakim sposobem? Taka właśnie była jedna z zeszłorocznych nagród za wygranie turnieju FIFA Interactive World Cup 2009. Nie licząc samochodu Kia Soul oraz dwudziestu tysięcy dolarów nagrody. Oczywiście droga do ostatecznego tryumfu nie jest prosta – najpierw trzeba przecież ograć najlepszych zawodników z całego świata. Ale zacząć wypadałoby od udziału w eliminacjach, a potem powalczyć o tytuł Mistrza Polski FIFA.

Nadarza się ku temu wspaniała okazja, bo właśnie startują ogólnopolskie eliminacje do finału Mistrzostw Polski FIFA 10. Pierwsza z nich odbyła się już po oddaniu tego numeru NEO+ do druku, w dniach 3-4 października w Galerii Bałtyckiej w Gdańsku, zaś terminarz kolejnych znajdziecie w ramce. Do Wielkiego Finału Mistrzostw Polski FIFA 10, który odbędzie się w dniach 21-22 listopada w warszawskim C.H. Arkadia, awansuje sześciu najlepszych zawodników z każdej eliminacji; ich zwycięzcy mogą liczyć na upominki w postaci gadżetów Adidasa. W Finale walka toczyć się będzie o wyższą stawkę – nagrodą za pierwsze miejsce jest 40-calowy telewizor LCD Sony Bravia wraz z konsolą PlayStation 3 oraz wyjazd na światowy finał FIFA Interactive World Cup 2010, za drugie – konsola PlayStation 3, a za trzecie – PlayStation Portable. Finał odbędzie się na profesjonalnie przygotowanym ministadionie z trybunami, co na pewno pozytywnie wpłynie na ducha sportowej rywalizacji – w końcu nie ma to, jak gra w świetle reflektorów i przy ogłuszającym dopingu wiernych kibiców.

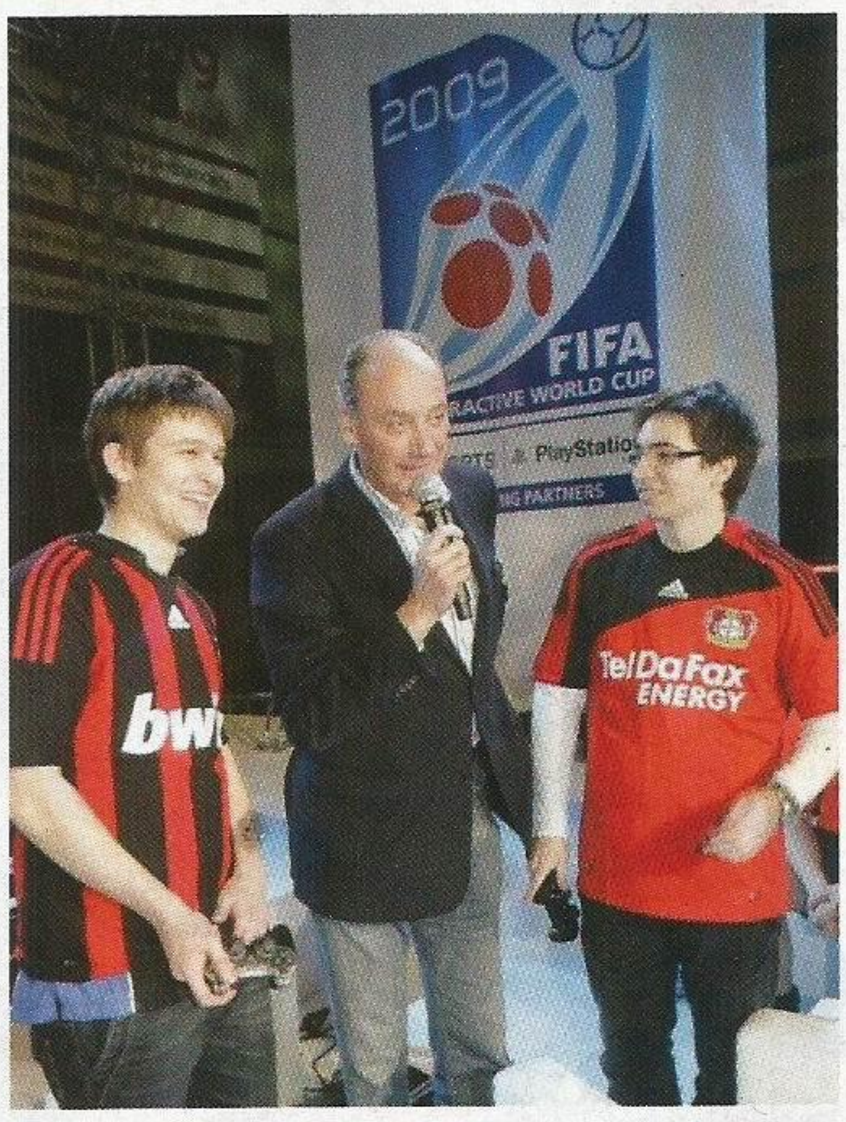
W najbliższych numerach NEO+ znajdziecie zdjęcia, relacje i nazwiska zwycięzców wszystkich eliminacji, a także oczywiście Wielkiego Finału. Szczegółowych informacji na temat poszczególnych zawodów szukajcie na **fifa.easports.com** po wybraniu polskiej wersji językowej.

Mistrzostwa Polski FIFA to nie tylko wydarzenie cybersportowe, w zeszłym roku podczas rozgrywek finałowych odbył się towarzyski, promujący nowe możliwości sieciowe gry FIFA 09 mecz 10 na 10 Legia – Lech, który warszawska drużyna wygrała aż 7:1. Zarówno podczas finału, jak i eliminacji w poszczególnych miastach, zawodnicy polskich klubów pojawiali się by pograć, rozdawać autografy i pozować do zdjęć. W tym roku także ich nie zabraknie, eliminacje w Poznaniu uświetnią zawodnicy Lecha w składzie Mariusz Lewandowski, Marcin Kikut i Sławomir Peszko, w Warszawie pojawią się zawodnicy Legii: Jan Mucha, Tomasz Jarzębowski, Sebastian Szałachowski i Maciej Iwański, a w Krakowie zmaganiom przyglądać się będą zawodnicy Białej Gwiazdy: Rafał Boguski, Patryk Małecki i Arkadiusz Głowacki. Dodatkowo najważniejsze mecze komentował będzie sam Dariusz Szpakowski, a i celebryci z pewnością się pojawią, w zeszłym roku finał uświetnił swą obecnością nasz ulubiony polski trener starej daty – Jacek Gmoch. Dodatkowo, dzięki współpracy Electronic Arts z PlayStation, podczas eliminacji i finału będzie można wypróbować najnowsze gry Sony na PlayStation 3 i PlayStation Portable, więc także osoby towarzyszące, a niespecjalnie zainteresowane wirtualną piłką nożną, znajdą sobie ciekawe zajęcie.

W tym roku Mistrzostwa Polski FIFA odbędą się już po raz szóste – pierwsze zawody towarzyszyły premierze FIFA 2005. Co roku w turnieju bierze udział wiele tysięcy zainteresowanych, podczas poprzedniej edycji w turniejowe szranki stanęło ponad dwa i pół tysiąca graczy, a grę FIFA 09 na stanowiskach wypróbowało blisko osiem tysięcy widzów. Jednak same Mistrzostwa Polski są tylko częścią o wiele większej machiny, jaką jest FIFA Interactive World Cup – w zeszłym roku w turniejach na całym świecie wzięło udział 25 tysięcy graczy, spośród których wyłoniono 19 finalistów, a pozostałych 13 dostało się poprzez rozgrywki sieciowe, gdzie liczba walczących o jedno miejsce była oczywiście jeszcze większa. Z naszego kraju do Barcelony, gdzie odbył się wielki finał FIFA Interactive World Cup 2009, pojechał Marcin Raptis, ale głównej nagrody niestety nie zdobył, mistrzem został Bruce Grannec z Francji. Może w tym roku uda się to, któremuś z Was? Zapraszamy do udziału w turnieju i do zobaczenia – ekipa NEO+ na pewno nie przegapi tej imprezy! ■■



■ Finały Mistrzostw Polski to także medialne wydarzenie, na którym nie brakuje znanych osoboistości świata sportu, a także celebtyrów. Jak będzie w tym roku?



■ Od lat komentujący w FIFIE Dariusz Szpakowski jest zawsze obecny podczas finału; komentuje mecze, sypie anegdotami i chętnie pozuje do zdjęć.

■ Zwycięzcy Mistrzostw Polski w 2008 i 2009 roku – Karol Rogaczewski i Marcin Raptis. Marcin dzielnie reprezentował nas w Barcelonie, może tym razem komuś z naszych uda się zdobyć miejsce na podium?

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

KONSOLE GRY AKCESORIA PS2 PS3 PSP X360 NDS WII SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

HURT
WYSYLKA 24H
DUZY
WYBOR
FILMOW NA
BLU-RAY

MADGAMES NISZCZY WARSZAWĘ

-SKĄ KONKURENCJĘ

PSP GO!
999,-

XBOX360 ELITE
RED
1099,-

PS3 SLIM
1289,-

DSi
699,-

PREORDER

Zamieszki wywołane informacją, ze w Madgames gry już od 30 zł na ps3, xbox, psp, ds, wii, ps2

W Madgames Gry
ie konsole od 30 zl

Konsola Nintendo dla Dzieci i Casuali w Madgames w super enie.

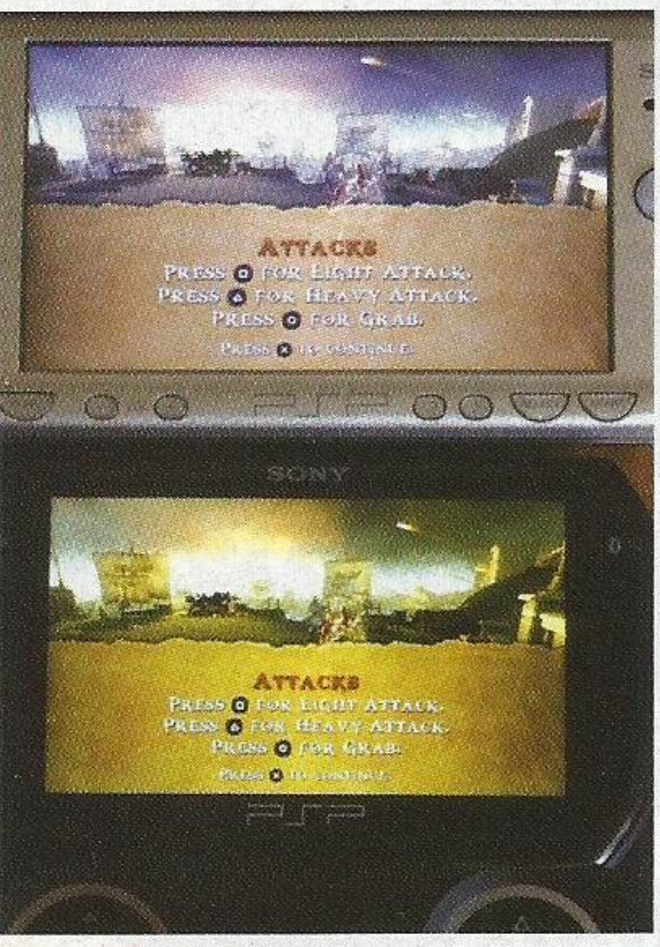
Nintendo Wii - 949zł

CZYNNE: PON - PT: 11-19 / SOB: 10-14

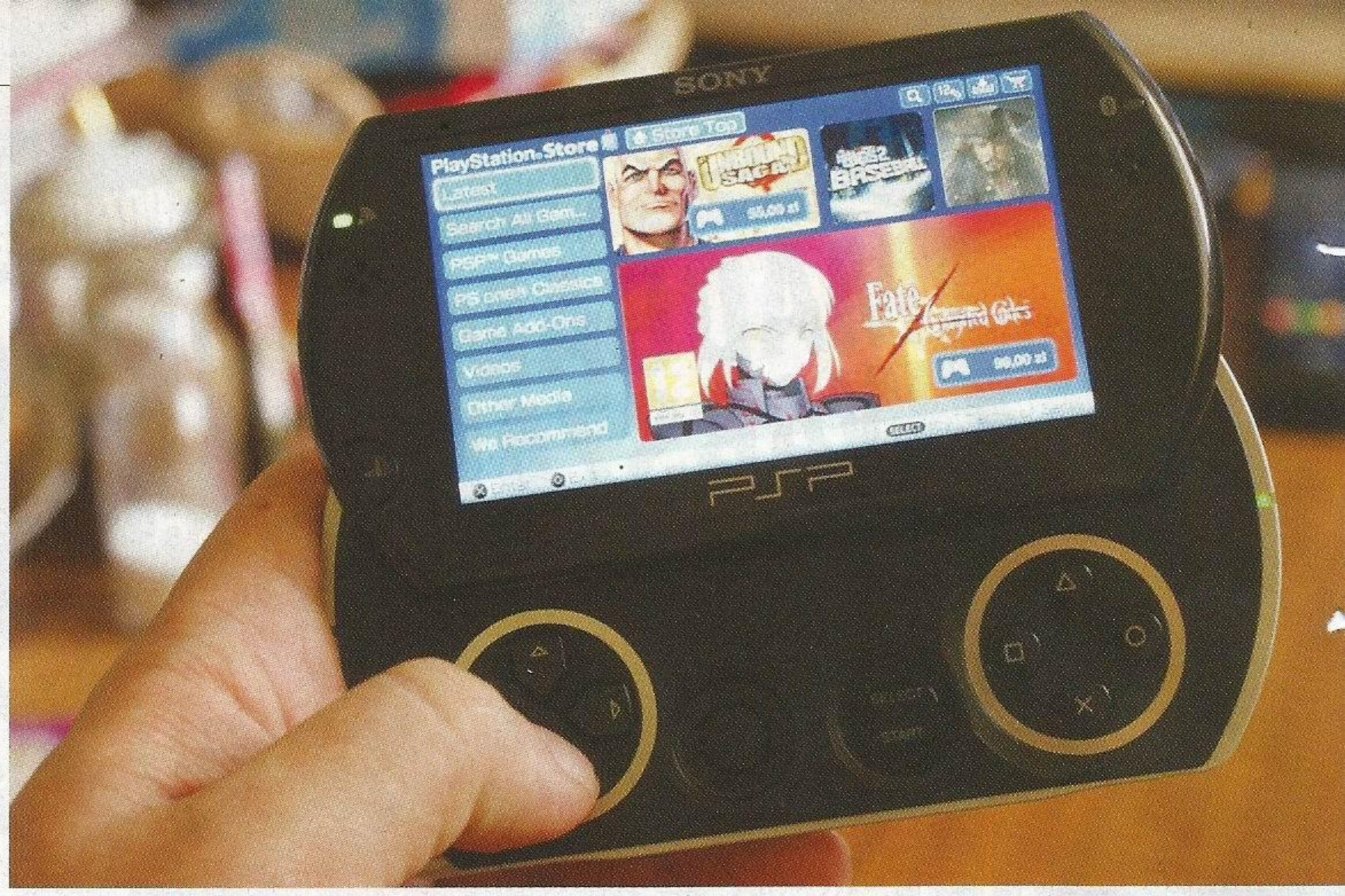
MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

www.madgames.pl



Na górze PSP 2000, na dole PSPgo. Widać, że co prawda ekran jest nieco mniejszy, ale z drugiej strony kolory są żywsze i znacznie bardziej dynamiczne.



PSPgo

Nowy model PSP pod lupą

Mieliśmy okazję przyjrzeć się na spokojnie PSPgo, nowej wersji przenośnej konsoli Sony. W momencie, w którym trzymacie ten numer w rękach, powinna być już dostępna w wybranych sklepach. Najpierw fakty: konsola jest mniejsza, o ok. 30 procent lżejsza, nie ma napędu UMD, a w zamian oferuje wbudowane 16 GB pamięci. Przekątna ekranu wynosi 3,8 cala – to o pół cala mniej od klasycznych modeli PSP. Długość życia baterii zależy w dużej mierze od tego, czy jest włączone Wi-Fi, niemniej oscyluje w granicy 4-5 godzin. Baterii nie można wyjąć.

Jak widzicie na zdjęciach, nieco zmienił się rozkład przycisków funkcyjnych. Przycisk Home nosi teraz logo PlayStation i znajduje się z lewej strony ekranu, z kolei regulację głośności i jasności wyświetlacza umiejscowiono na górnej części urządzenia.

Konsola w moich rękach leżała świetnie, a wbrew pozorom umiejscowienie analogowego pieprzyka sprawiało mojemu lewemu kciukowi znacznie większą frajdę, niż na starszych PSPkach. Przyciski geometryczne wymagają nieco większego wygięcia palca, ale można się do tego przyzwyczaić. Natomiast przez to, że nie są tak wypukłe, jak w poprzednich modelach, wciśnięcie dwóch jednocześnie sprawiało mi ogromny problem. Po co wciskać dwa jednocześnie? Na przykład, aby w WipEoucie nie spuszczając palca z gazu odpalić power-upa. Problemy z triggerami po odsunięciu ekranu do góry będą miały także osoby o dużych palcach, zresztą triggery w PSP to jedyna rzecz w designie nowej konsolki, która mi średnio przypasowała – sprawiają wrażenie wykonanych z plastiku i stawiają niewielki opór przy wciskaniu. Poza tym – wygląda naprawdę świetnie. Sony zadbało nawet o to, by nie ślizgała się zarówno w rękach, jak i np. na stole – z tyłu obudowy znajdują się dwa gumowe paski „przyklejające" ją do powierzchni.

Niestety, mam niemiłą wiadomość dla osób myślących o wymianie starego PSP na nowy model, a posiadających już kable AV służące do podłączenia konsoli do telewizora. Wbrew pozorom to świetna sprawa; ja ilekroć wyjeżdżam na zagraniczne wakacje zabieram PSP, dużą kartę pamięci pełną seriali do nadrobienia i kabel pozwalający wypuścić obraz na TV znajdujący się – niemal zawsze, prawda? – w pokoju hotelowym. Szkoda, że kable od poprzednich modeli nie będą pasować i to zarówno composite, jak i component. Pożegnajcie także Memory Sticki Pro – do PSPgo pasują jedynie mniejsze karty Memory Stick Micro o maksymalnej pojemności 32 GB.

W zestawie z konsolą znajduje się kompaktowy zasilacz z gniazdem na końcówkę USB oraz kabel z końcówką USB służący do podłączania konsoli zarówno do zasilacza, jak i komputera przez nowe, uniwersalne wejście. To nie jest standardowy kabel USB jaki wala się w każdym domu, więc lepiej go nie gubić, bo trzeba będzie kupować kolejny bezpośrednio od producenta. Jest także płytka z aplikacją Media Go pozwalającą na zarządzanie zawartością pamięci z Peceta, a także synchronizację muzyki, filmów, słowem – zawartości multimedialnej.

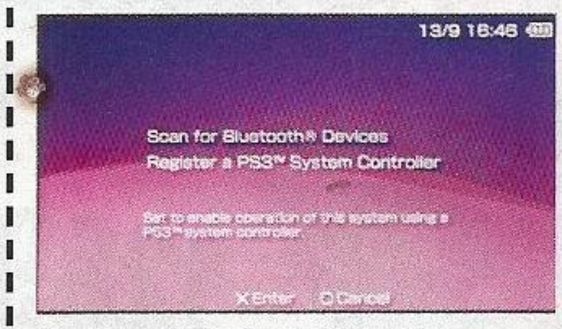
PSPgo to sprzęt dla gadżetomaniaków, ale także test dla cyfrowej dystrybucji. Jak wiecie, dostęp do oprogramowania odbywa się jedynie przez PlayStation Store. Bez problemu wlogowałem się do sklepu używając swojego konta ze „starego" PSPka i pobrałem kilka dem oraz pełnych wersji gier. Niestety, PSP Minis, czyli proste-i-tanie minigierki nie były jeszcze dostępne – spróbujemy przyjrzeć się co ciekawszym tytułom w kolejnym numerach. O transferowaniu już posiadanych UMDków możemy zapomnieć, ale o tym już przeczytaliście przy okazji raportu z TGS.

PSPgo jest drogie – cena urządzenia będzie oscylować w okolicy 1100-1200 złotych i nie zanosi się, żeby przez jakiś czas miała ulec zmianie. Nie ma jednak sensu w tym konkretnym przypadku burzyć się na politykę cenową Sony. Dziś każdy producent sprzętu elektronicznego ma w swojej ofercie sprzęt zarówno ze średniej, jak i górnej półki. Można kupić Bravię za trzy tysiące i Bravię o takim samym rozmiarze ekranu za osiem tysięcy. Wydaje się, że taki jest również pomysł na PSPgo – pozycjonowanie go jako gadżetu z górnej półki nie jest złym pomysłem; przecież równolegle w dalszym produkowane będzie tańsze PSP 3000. Mamy więc wybór. //**gulash**

Kilka zdjęć porównawczych z PSP 2000, czyli pierwszym „slimem" – PSPgo to faktycznie bardzo kompaktowe cacko; rozmiarami praktycznie dorównuje popularnym smartfonom. Jest także wyczuwalnie lżejsza od starszych modeli PlayStation Portable.

PODŁĄCZ DUALA

Jedną z ciekawszych funkcji PSPgo jest Bluetooth, który umożliwia podłączenie akcesoriów takich, jak standardowy, telefoniczy bezprzewodowy headset (na przykład do SOCOMa czy Skype), czy klasycznego pada od PlayStation 3. Po co? Na przykład po to, by podłączyć konsolę do TV i grać bezprzewodowo w Monster Hunter Freedom Unite na padzie, leżąc wygodnie na kanapie. Jest jednak jedna niewielka niedogodność – trzeba mieć także PS3.



W menu znajduje się specjalna opcja pozwalająca na podłączenie Dual Shocka.

Aby to zrobić, potrzebna będzie peestrójka, kabel USB z zestawu PSPgo podłaczony do PS3 i kabel USB od Dual Shocka również podpięty do PlayStation 3.

Po chwili można już grać na padzie. Na wyjazdach problemu z ładowaniem Duala nie będzie, o ile zabierzecie kabel USB i wetkniecie go do ładowarki od PSPgo.

WOLFENSTEIN™

"PRAOJCIEC WSZYSTKICH FPS'ÓW POWRACA"

21 SIERPNIA 2009

18+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3 | Games for Windows | XBOX 360 | XBOX LIVE | id

ACTIVISION

activision.com

Wolfenstein™ © 2009 Id Software LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein, ID and related logos are registered trademarks or trademarks of Id Software LLC in the U.S. and/or other countries. ZeniMax is a registered trademark or trademark of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Pokemon Heart Gold / Soul Silver	NDS	Nintendo
2	Tomodachi Collection	NDS	Nintendo
3	Tales of Vesperia	PS3	Namco Bandai
4	Mobile Suit Gundam BR U.C.0081	PS3	Namco Bandai
5	Dragon Quest IX: Protectors of Starry Sky	NDS	Square Enix
6	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
7	Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable 4	PSP	Konami
8	SaGa 2: Goddess of Destiny	NDS	Square Enix
9	Love Plus	NDS	Konami
10	Monster Hunter Tri	Wii	Capcom

▶ **Nie ma mocnych na Pokemony. Bardzo dobrze radzą sobie także gry na PlayStation 3. Wzrost popularności tej konsoli jest efektem obniżki ceny. Ciekawe jak długo potrwa boom na PS3. Czekamy na wyniki Gran Turismo na PSP, czy magia serii wciąż działa?**

USA

1	Batman: Arkham Asylum	Multi	Eidos
2	The Beatles: Rock Band	Multi	EA
3	Guitar Hero 5	Multi	Activision
4	Madden NFL 10	Multi	EA
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Marvel: Ultimate Alliance 2	Multi	Activision
7	Wii Sports	Wii	Nintendo
8	Dissidia: Final Fantasy	PSP	Square Enix
9	Colin McRae: DiRT 2	Multi	Codemasters
10	Wii Fit	Wii	Nintendo

▶ **Sukces Batmana w USA był do przewidzenia, nie podskoczyli mu ani herosi Marvela, ani twardziele z NFL. Jego wyższość musieli uznać nawet Beatlesi. Gry na Wii trzymają się mocno. Zgadnijcie, jak będzie wyglądać zestawienie po obniżce ceny Wii. Całe Top 10 dla Ninty?**

UK

1	Batman: Arkham Asylum	Multi	Eidos
2	Guitar Hero 5	Multi	Activision
3	Need for Speed: Shift	Multi	EA
4	Colin McRae: DiRT 2	Multi	Codemasters
5	The Beatles: Rock Band	Multi	EA
6	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
7	Wii Fit	Wii	Nintendo
8	IL2 Sturmovik: Birds of Prey	Multi	505 Games
9	Wet	Multi	Bethesda
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision

▶ **Amerykanie kochają Beatlesów bardziej niż Brytyjczycy, na Wyspach Rock Band poległ w starciu z Guitar Hero, lepsze okazały się Shift i DiRT 2. Zarządził Batman. Eidos odowodnił, że na grach na licencji można zarobić, ale muszą być świetne. Sama marka to za mało.**

POLSKA (Ultima)

1	Need for Speed: Shift	Multi	EA
2	Uncharted 2: Among Thieves (preorder)	PS3	Sony
3	Halo 3: ODST	X360	Microsoft
4	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
5	FIFA 10	Multi	EA
6	Modern Warfare 2 (preorder)	Multi	Activision
7	Batman: Arkham Asylum	Multi	Eidos
8	Forza Motorsport 3 (preorder)	X360	Microsoft
9	Pro Evolution Soccer 2010 (preorder)	Multi	Konami
10	Dragon Age: Początek (preorder)	Multi	EA

▶ **Tylko jeden exclusive na PS3 i dwa na Xboxa 360, a reszta to mutliplatformy. Wii Sports Resort nie zmieściło się do pierwszej dziesiątki. Polska pozostaje krajem graczy hardcore'owych. Zobaczymy, czy coś zmieni się po premierze Natala i „różdżki" Sony.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

POTĘGA DISNEYA

Aż cztery miliardy dolarów zapłacił Disney za Marvela, zyskując tym samym prawa do wizerunku komiksowych bohaterów, w tym między innymi Spider-Mana, Hulka, Iron Mana i Kapitana Ameryki. Szef Disneya od razu dał do zrozumienia, że chciałby, aby gry z superbohaterami powstawały w wewnętrznych studiach firmy. W tej chwili prawa do ich tworzenia mają między innymi THQ, Activision i Sega, która przygotowuje między innymi kontynuację Iron Mana. Japończycy chcieliby kontynuować współpracę w przyszłości, ale chyba nic z tego. Disney zakupił właśnie studio developerskie Wideload Games kierowane przez Alexa Seropiana, współzałożyciela Bungie, a ponadto ma w swych szeregach Warrena Spectora, którego Junction Point Studios pracuje nad grą Epic Mickey.

KONKURENT BUZZA

Scene It? miał być odpowiedzią Microsoftu na sonowskiego Buzza, ale grze nie udało się zaistnieć w świadomości graczy, więc gigant z Redmond przestał się nią interesować. Wydawcą nowej części Bright Lights! Bright Screen! został Warner Bros., a ukaże się ona na Xboxa 360, PlayStation 3 i nawet na Wii.

BLUR OPÓŹNIONY

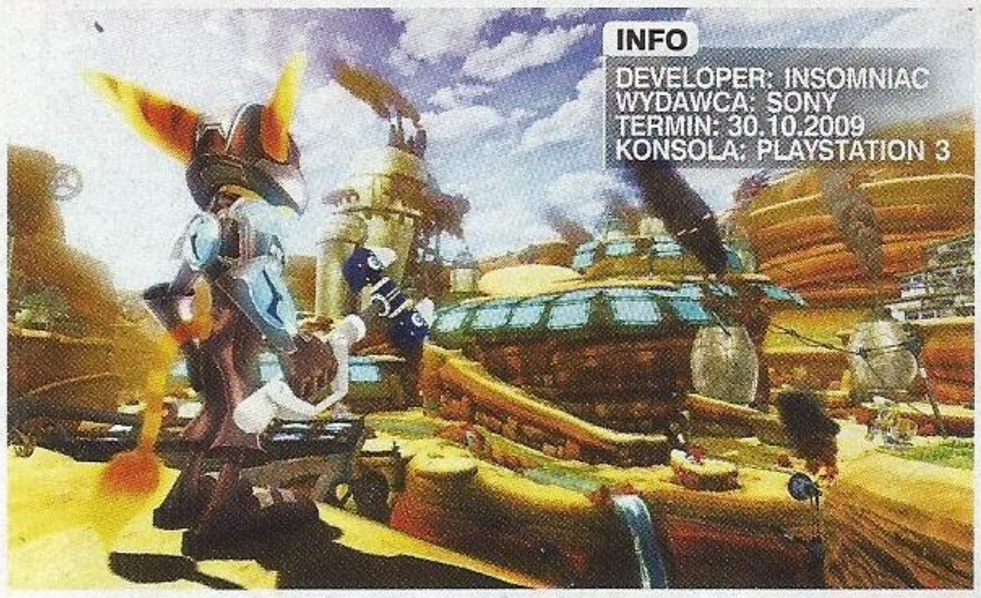
Wyścigi od Bizarre Creations to kolejna gra, której premiera została przesunięta na przyszły rok. Dodatkowy czas autorzy spożytkują na dopracowywanie trybu mutliplayer. Jasne, wiemy o co chodzi, Activision nie potrzebuje aż tylu gier na Gwiazdkę 2009.

SEGA SYPIE

Tajny dokument, w którym zawarto podsumowanie z kwietniowego spotkania Segi i Sony, wyciekł do sieci. O jego autentyczności może świadczyć fakt, że pojawiła się w nim notka o planowanej premierze Motion Controllera Sony w marcu 2010. Dokument trafił do internetu jeszcze przed TGS 2009, gdzie japoński gigant potwierdził tę informację. Wynika z niego, że Sony liczy na sprzedaż około pięciu milionów „różdżek". Prawdziwą bombą jest fragment mówiący o tym, że amerykański oddział firmy chce sprzedawać gry z PS2 poprzez PSN. Sega tymczasem miałaby dostarczyć gry z... Dreamcasta! Marketingiem zajęłoby się Sony, w zamian otrzymując wyłączność na DeCekowe hity „przez długi czas". Brzmi pięknie, czekamy na rozwój sytuacji.

GANGOLE NA IPHONE

Czyżbyśmy mieli zacząć pisać recenzje gier na telefon Apple? Może w końcu do tego dojdzie, jeśli więcej wydawców pójdzie w ślady Rockstar, który na początku października wprowadzi do sprzedaży grę muzyczną Beaterator na iPhone, a pod koniec tego samego miesiąca zaatakuje z GTA: Chinatown Wars. Obie gry mają ukazać się również w wersji na PSP. Będzie okazja bezpośrednio porównać gry na obie platformy, choć naturalnie na iPhone spodziewamy się raczej półproduktów.



INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 30.10.2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3

RATCHET & CLANK FUTURE A CRACK IN TIME

Chimera nie rządzi tak, jak Ratchet i Clank

Demo, które udostępniło nam SCE Polska było wyłącznie po angielsku. Spodziewałbym się, że taka gra, jak Ratchet, skierowana do starszych i młodszych graczy zostanie zlokalizowana. Nic z tego, właśnie dla tej jednej jedynej Sony nie przewidziało polskiej wersji. Szkoda, a tak chciałem usłyszeć, jak po polsku wypadł Kapitan Quark, naczelny błazen, który tym razem gra rolę życia – zastępuje Clanka u boku Ratcheta. Choć może to za dużo powiedziane. Kilka razy otwiera przejście niszcząc zamknięte drzwi, pomaga strzelać do zabawnych przeciwników (kolorowe żelki, roboty z piłami zamiast rąk) i tyle. Generalnie to Lombax wykonuje zadania, a Quark chowa się i nawija przez słuchawkę.

Trochę postrzelałem, rozśmieszyła mnie pukawka rażąca wrogów beknięciem świni. Zabawny jest też ludek, który lata za bohaterem i strzela do przeciwników. Przydał mi się w starciu z bossem. Ja skupiłem się na unikaniu ataków, a on w tym czasie walczył za mnie. Bronie da się przemalować, a także zmodyfikować, zmieniając na przykład tryb strzelania z pojedynczego na serie. Demo było zbyt krótkie, żebym mógł dokładnie obadać ten element, ale wszelkie nowości w serii witam z otwartymi ramionami.

Elementy platformowe są identyczne, jak w poprzednich częściach. Nowością jest za to możliwość pilotowania statku w kosmosie. Zamiast od razu lecieć do celu, warto sprawdzić skilla kosmicznych zbójów i odwiedzić kilka księżyców w poszukiwaniu Zoni. Stworki stojące za uprowadzeniem Clanka pomagają Ratchetowi tuningując jego statek.

Najlepiej bawiłem się grając Clankiem. To zasługa nietypowego systemu rozwiązywania zagadek. Można nagrać wszystko to, co robi się maksymalnie przez minutę, a następnie odtworzyć. Gdy hologramowy robot powtarzał moje ruchy i przestawiał dźwignie uruchamiając różne mechanizmy, ja biegłem wprost do drzwi i czekałem aż mi je otworzy. Z czasem robiło się trudniej i musiałem nagrywać jeden hologram tak, by otworzył drogę do przycisku drugiemu. Aż boję się myśleć, jak wzrośnie poziom trudności, gdy trzeba będzie stworzyć aż czterech wirtualnych Clanków. W każdym razie, ten nietypowy tryb kooperacji z samym sobą sprawił, że mam ochotę zagrać w pełną wersję A Crack in Time. A już myślałem, że Insomniac niczego nowego nie wymyślą i będą tylko odcinać kupony od popularności swej serii. //**Mielu**

□ **Dla takich gier aż chce się kupić wielki telewizor HD. A Crack in Time zachwyca bogactwem kolorów, grą świateł, designem świata. Nie jest najpiękniejsza, ale wygląda cudownie.**

NAJWIEKSZY WYBOR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

NINTENDO DSI 749,-

NINTENDO DS LITE 499,-

PSP 3000 599,-

PS2 SLIM 359,-

NINTENDO WII 969,-

PS3 80GB 1299,-

PS3SLIM 120GB 1249,-

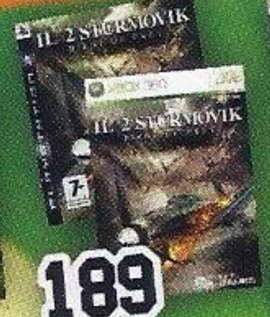
XBOX360 ELITE 1099,-

XBOX360 ARCADE 789,-

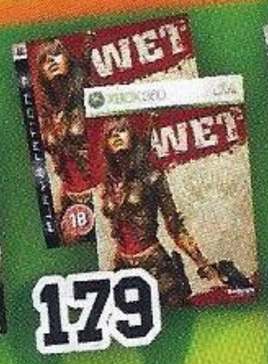
PSP/NDS duży wybór gier

od 89

189



189



179

179

189

189

extracena

199

189

189

129

179

199

TEL

TEL

179

TEL

Wii motion plus 109

nowość

179

TO JAKIŚ PRZEKRĘT! JA POWINNAM WYGRAĆ!

NIE BĄDŹ ŻAŁOSNA ZAZDROSNA GRUBASICO!

PS2 SLIM 17

PLAYSTATION 3

PS3 SLIM 5

TAA? POPATRZ NA SIEBIE STARA SUCHOTNICO! NAWET BLURAYA NIE UMIESZ CZYTAĆ!

O MAJ GAD! O MAJ GAD!

HE HE, CO Z TEGO! ZAWSZE UMIAŁAM SIĘ SPRZEDAC LEPIEJ NIŻ TY, POPALCOWANA TŁUSCIOCHO

ZWYCIĘŻCZYNIĄ MISS CONSOLE 2009 ZOSTAJE NR 5, PLAYSTATION 3 SLIM!

nowość

199

WYSYŁKA W 24h

241

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Zapraszamy hurtowych odbiorcow z calej Polski

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

YAKUZA 4 (RYU GA GOTOKU 4)

Konsola: **PlayStation 3**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Tej gry będziemy długo Japończykom zazdrościć, jak każdej Yakuzy zresztą, ale ta część zapowiada się wyjątkowo dobrze. Będzie aż czterech bohaterów, dobrze znany Kiryu, a także skorumpowany policjant, lichwiarz i zabójca, który uciekł z więzienia.

Oprócz obijania gąb gangsterom będzie można między innymi umówić się na randkę z pięknymi kobietami, stołować się w restauracjach, robić zakupy, brać udział w minigrach (lotki, ping pong). Najważniejsza jednak będzie fabuła. Niewiele o niej wiadomo, ale na pewno jeden z bohaterów będzie szukać zemsty. Na zwiastunie wszedł do knajpy z dwoma pistoletami w rękach i jednym w ustach, a następnie zrobił rzeź.

Aha, koleżce na screenie głosu użyczy Koichi Yamadera, dobrze znany miłośnikom anime (Ryoji Kaji, Spike Spiegel, Togusa). Żałujemy, że nie uczyliśmy się japońskiego, ale może Sega wyda kiedyś grę z oryginalnym dubbingiem i angielskimi napisami. ■

TSUMUJI

Konsola: **Nintendo DS**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **Electronic Arts Japan**

Oto gra okrzyknięta klonem The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Grafika rzeczywiście jest bardzo podobna, w obu grach użyto cel-shadingu. Kamera pokazuje bohatera z góry, a steruje się nim wskazując mu stylusem, w którym kierunku ma się udać. Jest też skakanie nad przepaściami, przechodzenie na drugą stronę rzeki po wystających z wody kamieniach i inne elementy platformowe. Nie brakuje prostych zagadek polegających na przesuwaniu kamiennych bloków i ustawianiu ich w określonej pozycji. W niektórych misjach trzeba przemykać po cichu za plecami strażników, są także walki z dużymi bossami. Wszystko to było w przygodach Linka, co wcale nie jest zarzutem wobec gry japońskiego oddziału EA. W końcu to jakaś alternatywa dla Zeldy, a tych nie ma zbyt wiele. Krótko jeszcze o bohaterze, będzie nim młody ninja, który wciąż mieszka z rodzicami. Chociaż w tym temacie autorzy mogli wymyślić coś bardziej oryginalnego, ale niech im będzie. ■

TALES OF GRACES

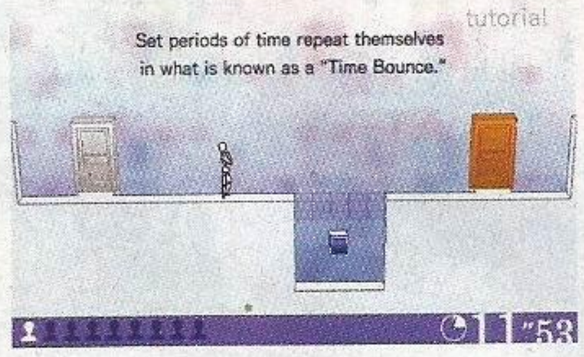
Konsola: **Wii**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Tego dawno nie było, żeby Wii dostało znanego erpega na wyłączność. Nowa część serii Tales of… ukaże się jeszcze w tym roku tylko na konsoli Nintendo, póki co wyłącznie w Japonii. Bohaterem będzie Asbel Lhant, syn władcy feudalnego marzący o tym, by zostać rycerzem. Do tej pory nie udawało mu się spełnić marzeń, ale teraz wszystko się zmieni.

Bohater odwiedzi wiele miast, pomiędzy którymi nie będzie podróżować na mapie świata, tak jak to było do tej pory w grach z serii. Teraz świat ma być otwarty, da się go zwiedzać na piechotę i oczywiście zdobywać doświadczenie w walkach z groźnymi kreaturami. Z peesdwójkowego remake'a Tales of Destiny zapożyczony zostanie Chain Capacity Point System pozwalający łączyć różne techniki ataku w długie kombinacje. Ponadto bohater będzie mógł posługiwać się dwoma zestawami technik, pomiędzy którymi gracz przełączy się w czasie rzeczywistym. Da się grać wiilotem albo używając Classic Controllera. ■

ECHOSHIFT

Konsola: **PlayStation 3, PSP**
Wydawca: **Sony**
Developer: **Sony**



Echoshift ciężko nazwać drugą częścią Echochrome, bo choć obie gry na pierwszy rzut oka są bardzo podobne, to rządzą się innymi prawami i w inny sposób zmuszają gracza do wysiłku intelektualnego. Świat gry jest dwuwymiarowy, a system rozgrywki przypomina ten z Ratchet & Clank: A Crack in Time, gdzie nagrywa się bohatera wykonującego pewne czynności, na przykład wciskającego przycisk otwierający drzwi, a następnie odtwarza jego obraz samemu udając się do przejścia. W Echoshift jest troszkę inaczej. Jest bardzo mały limit czasu na zrobienie czegokolwiek, wystarcza na przykład, żeby podejść do dźwigni i ją pociągnąć. W następnej próbie nakładane są na siebie obrazy – to, co gracz robił poprzednio i to, co robi teraz. Widać ludka idącego do dźwigni, więc nie trzeba już do niej samemu biec. Na papierze brzmi to skomplikowanie, w rzeczywistości może być proste do ogarnięcia. Gra trafi na PSP oraz PSN.

TEKKEN 6

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Już pod koniec października ukaże się Tekken 6 na X360, PS3 oraz PSP. O wersji na handhelda Namco do tej pory mówiło niewiele, ale w końcu przestało ją ukrywać i pokazało przenośnego Króla Żelaznej Pięści na TGSie. Wygląda obłędnie, jeszcze lepiej niż Soulcalibur. Czy to w ogóle możliwe? Niektóre elementy aren da się zniszczyć, zupełnie jak w wersjach na konsole stacjonarne. Szczegółowo wykonane modele postaci, płynna animacja, mnóstwo pięknych efektów – taka grafika zachwycałaby na PS2, a na PSP miażdży.

Respekt budzi liczba wojowników – będzie ich ponad czterdziestu. Nie ma szans, żeby nie odbiło się to na zawartości, na pewno wylecą jakieś opcje. Oby tylko Namco opanowało się przed obcinaniem trybu dla pojedynczego gracza. Story mode w Caliburze na PSP to jakiś kiepski żart. Na 99 procent zabraknie sieciowego trybu multiplayer. Co jeszcze wyleci? Okaże się już niedługo. ■

DEVIL KINGS 3 (SENGOKU BASARA 3)

Konsola: **PlayStation 3, Wii**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Namco Bandai**

Producentem nowego Devil Kings jest Hiroyuki Kobayashi (Mielu ma z nim fotkę), który przez wiele lat pracował przy serii Devil May Cry. Jak odbiło się to na systemie rozgrywki? Gra nie zmieniła się w drugie DMC, to wciąż klon Dynasty Warriors – gracz wciela się w postać legendarnego samuraja i przebija przez setki przeciwników w drodze do bossa. Akcja toczy się w 1600 roku; po śmierci Ody Nobunagi, Tokugawa Ieyasu jest głównym złym i ma ambicje rządzić całym światem. Zacznie od podboju Japonii. Trzeba go powstrzymać. Pierwsza część ukazała się na PlayStation 2, druga (Sengoku Basara na PS2 i Sengoku Basara Heroes na Wii) nie opuściła granic Japonii, powstaje także SB: Battle Heroes na PSP. Devil Kings 3 ponownie zawita na Wii i po raz pierwszy na PlayStation 3. Obie wersje mają być praktycznie identyczne (poza grafiką). Tylko na konsoli Sony będzie można zagrać w sieciowym koopie. ■

SAMURAI WARRIORS 3

Konsola: **Wii**
Wydawca: **Koei**
Developer: **Omega Force**

Gra w przyszłym roku w Europie ukaże się jako exclusive na Wii. Producent zdecydował się na przenosiny z PS2 na konsolę Nintendo, bo… Wii ma więcej mocy. Nie chodziło wcale o wykorzystanie unikalnego systemu sterowania. Więcej mocy? Trzeba było zainteresować się PS3 i Xboxem.

Omega Force wreszcie przestaną zamęczać graczy śmieciami pokroju Dynasty Warriors: Gundam, wielkie mechy zrobią sobie odpoczynek (przegląd?), a ich miejsce zajmą samuraje potrafiący w pojedynkę wyrżnąć w pień całą armię. Bohaterowie będą dysponować nowymi atakami kaiden (potężniejsze niż mousu), a także posługiwać się techniką eigi umożliwiającą wyprowadzanie dłuższych kombinacji i dającą na kilka sekund nietykalność. Poziomy mają zmieniać się w trakcie gry, na zalanym terenie przejścia będą otwierać się pod naporem wody. ■

OKAMIDEN

Konsola: **NDS**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

W recenzji Okami na PS2 Mielu pisał, że chciałby zobaczyć grę na DSie. Po kilku latach to życzenie się spełni. Capcom przygotowuje Okami Chronicles: Tiny Sun (tłumaczenie japońskiego tytułu). Bohaterem będzie Chibiterasu, prawdopodobnie dziecko Amaterasu, obdarzone tylko częścią mocy bogini wilczycy, w tym najważniejszą – Celestial Brush, czyli magicznym pędzlem. W dowolnym momencie można zapauzować akcję wciskając L i domalować brakującą część zawalonego mostu, ożywić drzewo mażąc stylusem wokół gałęzi, a także zaatakować przeciwnika (przeciąć go na pół). Na grzbiecie Chibi będzie podróżować jego towarzysz. Czasami zeskoczy na ziemię, na przykład przy przeprawie przez pęknięty most – razem z wilkiem ważyliby zbyt dużo dlatego każde z nich musi przejść osobno. Nad grą nie pracuje ekipa Clover (dziś PlatinumGames), ale liczymy, że i tak zarządzi. Premiera w Japonii w 2010. ■

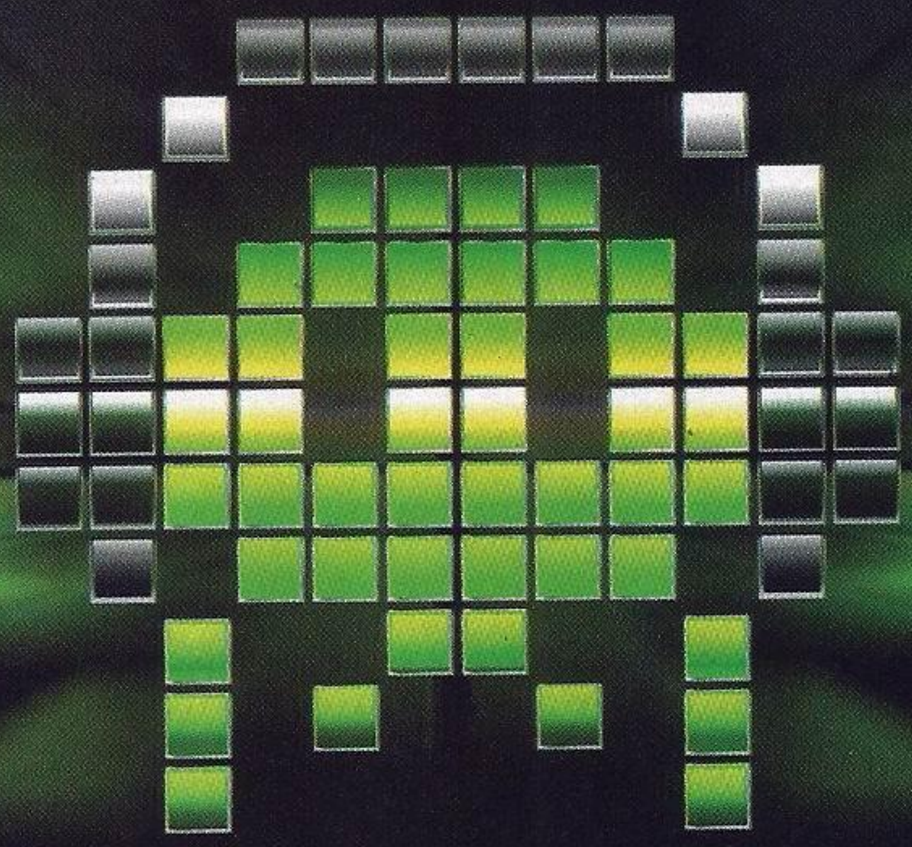
JMG Współorganizator

Organizator new music art production

Po raz pierwszy w Polsce!

VIDEO GAMES LIVE™

Warcraft
Mario
Zelda
BioShock
Guitar Hero
Final Fantasy
Kingdom Hearts



Castelvania
Myst
Tron
Halo
Sonic
Tomb Rider
Metal Gear Solid

oraz Space Invaders Pong Donkey Kong Tetris Dragon's Liar Advert Rising i wiele innych...

VIDEO GAMES LIVE - NIETYPOWY, INTERAKTYWNY MEGA KONCERT ZAWIERAJĄCY W SOBIE MUZYKĘ Z NAJWIĘKSZYCH VIDEO GIER WSZECH CZASÓW WYKONYWANĄ PRZEZ ORKIESTRĘ SYMFONICZNĄ, CHÓR I SOLISTÓW.

TWÓRCAMI WIDOWISKA SĄ ŚWIATOWEJ SŁAWY KOMPOZYTORZY: TOMMY TALLARICO I JACK WALL. NA KONCERCIE USŁYSZYMY INTERPRETACJE MUZYKI Z GIER W WYKONANIU SAMYCH JEJ TWÓRCÓW!

16.11.2009 ZABRZE Dom Muzyki i Tańca
17.11.2009 ŁÓDŹ Wytwórnia
18.11.2009 WARSZAWA Torwar

Bilety: Salony Empik na terenie Polski
Bilety Internet: www.eventim.pl; www.ticketonline.pl; www.ticketpro.pl; www.shortcut.pl
info: www.newmusicart.pl; www.videogameslive.com.pl
tel: (022) 425 37 47

Patroni medialni:

onet.pl · GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS · cojestgrane · PLAY · 3space · STRÖER out of home media · METROMEDIA · HYPER · PLANETA fm

„**Moim głównym celem**, kiedy dziesięć lat temu sprowadziłem do Activision dużo nowych wyrobników, **było usunięcie jakiejkolwiek radości z tworzenia gier**." – **Bobby Kotick z Activision, kontynuujący wysiłki, by stać się najbardziej znienawidzoną personą w branży.**

„**Czy będziemy potrzebowali nowej konsoli? Kiedyś tak, ale raczej nie w tej chwili.** Poczekamy aż producenci gier będą na to gotowi." – **Phil Spencer z Microsoftu dołącza się do chóru branżowców przewidujących długi żywot obecnej generacji sprzętu.**

„**Wzrost sprzedaży z tygodnia na tydzień wyniósł 999%.** Nie podajemy dokładnych liczb, ale tak czy siak, skok jest naprawdę imponujący" – **Dorian Bloch z serwisu GamesIndustry ujawnia, że obniżka ceny PS3 bardzo służy Sony.**

„Kiedy tworzysz oryginalne produkty, swoją własność intelektualną, jesteś w stanie sterować swoim losem. Firma produkująca swoje własne licencje to prawdziwy skarb. **Kiedy zamieniasz swoje studio w oddział najemników tworzących cudze tytuły, zdecydowanie osłabiasz swą pozycję**." – **Ian Livingstone z Eidos, ujawnia swą filozofię prowadzenia firmy.**

„W latach osiemdziesiątych to była normalka – mnóstwo kijowych gier sprzedawanych dzięki ładnemu opakowaniu. **Piękno iPhone'a polega na tym, że gry są często bardzo tanie** i kupuje się je bez zastanowienia. **Problem polega na tym, że nie ma tu filtra w postaci kosztownych devkitów, więc tytuły udane często giną w powodzi niskobudżetowej słabizny**." – **David Braben, twórca Elite, który szykując się do tryumfalnego powrotu do branży, dzieli się swymi przemyśleniami na prawo i lewo.**

„**Uważam, że to chamstwo odsprzedawać grę nad którą pracowałem, będącą nadal w idealnym stanie, nie odpalając mi czegoś z tej okazji**" – **David „God of War" Jaffe dzieli się dosyć osobliwymi przemyśleniami poprzez Twitter.**

„Myślę, że zwyczajnie nie kumają tematu, nie rozumieją dlaczego gry muzyczne to fenomen. Z mojego punktu widzenia **okolwiek, co sprawia, że dzieciaki zaczynają interesować się muzyką i angażują się w nią w inny sposób niż słuchanie ukradzionych empetrójek, jest pozytywnym zjawiskiem**. Jeśli muzycy uważają, że wolimy, by ludzie grali na plastikowych gitarach, niż na prawdziwych – mylą się." – **John Drake z Harmonix broni gier muzycznych przed zarzutem, że odciągają młodzież od nauki gry na prawdziwych instrumentach**

„Myślę, że to nie fair. **QTE w naszej grze różnią się znacznie nawet od tych w Shenmue, które było świetną grą.** U nas wybór nie ogranicza się tylko do „uda się/nie uda" – chodzi o podejmowanie szybkich decyzji i obserwowanie ich rezultatów." – **Guillaume de Fondaumiere z Quantic Dreams broni Heavy Rain przed zarzutami o zbytnie namnożenie sekwencji QTE.**

NUDA VERITAS

Exclusive'y śmierdzą, czy to tylko słodka woń pieniędzy?

Do napisania tego felietonu skłonił mnie zbiór gier w domowej kolekcji. Poza wielkimi hitami, posiadam w swoich zbiorach takie perełki, jak premierowe wydania Neverhood, Final Fantasy VII, Fahrenheit, Star Wars Knights of The Old Republic 1 i 2, WarCraft 3 czy Silent Hill 2. Można by wymieniać jeszcze długo, bo zapewniam, że zbiory posiadam szerokie i głębokie. Nie chodzi jednak o chwalenie się ilością, czy różnorodnością. Zauważyłem, że ponad połowa cenionych (i do dziś trzymanych w niemal premierowo-sklepowym stanie) przeze mnie gier, to tytuły wydane zazwyczaj tylko na jedną platformę. Mowa oczywiście o tak zwanych exclusive'ach. I to właśnie im chciałem poświecić w tym miesiącu „swoją stronę".

Zapewne wielu z Was posiada więcej niż jedną maszynę do grania. Mogę spokojnie założyć, że jest to PC/MAC lub druga konsola. Choć nie pomylę się zapewne wiele, jeśli przyjmę, że nie brakuje takich, co mają jedno i drugie. Za co kochacie każdą z tych platform? Za to jak się na nich gra i za to jakie gry na nie wychodzą. Reszta to dodatki, choćby nie wiem jak istotne. A żeby grać, niezbędne są gry. Na dodatek jesteśmy tak zróżnicowaną społecznością, że potrzebujemy przeróżnych produkcji, wszelakiego rodzaju, by się dobrze bawić i by nasza rozrywka nie była nużąca. A skoro tacy jesteśmy, to dlaczego branża, która żyje z nami w symbiozie, buduje nam sztuczne ograniczenia? I w ten oto płynny sposób doszliśmy do exclusive'ów i multiplatform.

Z pewnością niejeden starszy gracz w wieku 25-50 lat, do którego to przedziału należy największa część populacji gamersów, pamięta długie noce przy Diablo na PC lub na pierwszej PlayStation. Gra odniosła wielki sukces, a potem jej kontynuacja ukazała się tylko na PC. Ci, którzy kiedyś zainwestowali w PSX'a kosztem PC, zmuszeni zostali go nabyć, albo musieli się obejść smakiem. Przy ówczesnej technologii, wypuszczenie takiej gry równolegle na konsolę nie było trudne, ale tego nie zrobiono. Może faktycznie granie myszką w Diablo wydaje się wygodniejsze, ale w świetle aktualnie prowadzonych rozmów Blizzarda z Sony i Microsoftem nad ukazaniem się Diablo III na PlayStation 3 i Xboksie 360, trudno w to uwierzyć.

Problem oczywiście nie leży w sterowaniu, ani w możliwościach technicznych poszczególnych maszyn, gdyż już wielu producentów udowodniło, że np. gra z „dużych" konsol może wyglądać równie olśniewająco na PSP (vide Soulcalibur) lub, że na next-gena można wyprodukować grę brzydszą niż na PlayStation 2. Kontrolery również w żaden sposób nie są przeszkodą, gdyż np. RTSy ostatnimi czasy bardzo polubiły się z padami. A jeśli gdzieś wyczytaliście, że gry na PlayStation 3 programuje się bardzo ciężko i trudno zrobić konwersję odpowiedniej jakości na inną platformę, to zapewne przeczytaliście „prawdę". Ale czy aby na pewno w to wierzycie? Final Fantasy XIII wygląda bajecznie na PS3, to prawda. A jak wygląda na Xboxie 360? Tak samo! A dlaczego? Gdyż mało kto gra na ekranie większym niż 46 cali, a dopiero na poziomie 50 można dostrzec różnice. Do tego dochodzi fakt iż nowego Finala Square-Enix robią już kawał czasu, a ledwo rozpoczęta konwersja na konsolę Microsoftu po trzech miesiącach ma stan zaawansowania na poziomie 70%. Niemożliwe? A jednak to prawda.

Osobiście nie czuję potrzeby grania w jakąś grę tylko dlatego, że jest exclusivem na aktualnie posiadaną platformę, a jedynie z powodu, że jest dobra i ma w sobie to, co lubię i czego bym od niej oczekiwał. Jeśli bardziej odpowiada mi granie w FPSy na PC, to chcę grać w te gry na PC. Jestem genetycznie obciążony syndromem oko-myszka i nie chcę tego zmieniać, tak mi wygodnie. A takie Sony, każe mi się męczyć na padzie tylko dlatego, że spodobało mi się uniwersum Killzone'a. Żaden kontroler zastępczy pod X360 i PS3 nie jest w stanie zastąpić mi porządnej myszy. Również żadna klawiatura i myszka nie zastąpi mi pada lub kierownicy wtedy, kiedy potrzebuję pograć w coś innego, do czego te kontrolery mi „nie leżą". To naturalne, a nas próbuje się „wychowywać".

NIE CZUJĘ POTRZEBY GRANIA W JAKĄŚ GRĘ TYLKO DLATEGO, ŻE JEST EXCLUSIVEM NA AKTUALNIE POSIADANĄ PLATFORMĘ, A JEDYNIE Z POWODU, ŻE JEST DOBRA, MA W SOBIE TO, CO LUBIĘ I CZEGO BYM OD NIEJ OCZEKIWAŁ

Ktoś mógłby powiedzieć „Jak nie lubisz grać w FPSy na padzie, to nie graj!". Łatwo powiedzieć, ale ja wiem ile bym stracił nie grając w Gears of War 2 czy Killzone'a 2. Dlatego na łamach NEO Plusa, uroczyście przysięgam wszystkim producentom i wydawcom gier świata, że jeśli ich produkt będzie mnie pociągał, to kupię go na 100%! Tylko dlaczego mam grać akurat na sprzęcie, który w przypadku poszczególnych tytułów mi do tego po prostu nie odpowiada? Niestety, sprawa jest prosta, a ja znam odpowiedź na pytanie, które sam zadałem. Tak jak i w poprzednich artykułach, tak i tym razem ponownie chodzi o pieniądze. Sony, Microsoft, Nintendo lub inni producenci sprzętu płacą wydawcom za to, by ich gry ukazywały się tylko na ich platformach. Jeśli morze „zielonych" jest wystarczająco szerokie i głębokie, to zazwyczaj tak się dzieje.

Na szczęście opisane wcześniej działania Blizzarda mogą okazać się czymś przełomowym. W końcu nie jest tu mowa o jakimś tam producencie gier, a o wielkim, zamożnym Blizzardzie, który od lat produkuje tylko na PC. Chęć otwarcia się na rynek multiplatformowy (choćby tylko na next-geny), daje poczucie, że tony zielono zadrukowanego papieru w końcu pójdą na coś, o co proszą gracze, a nie ci, którzy na nich zarabiają. Choć nie oszukujmy się, Blizzard, Microsoft i Sony, też robią to dla kasy, ale przynajmniej my, gracze, ich chlebodawcy, także na tym skorzystamy. W dzisiejszym świecie i podupadającej ostatnio branży gier najważniejsza jest jakość i brak ograniczeń w wolności wyboru platformy. Jeśli tylko nie wiąże się to z koniecznością otrzymania „tańszego odpowiednika" to każdy powinien mieć prawo wyboru.

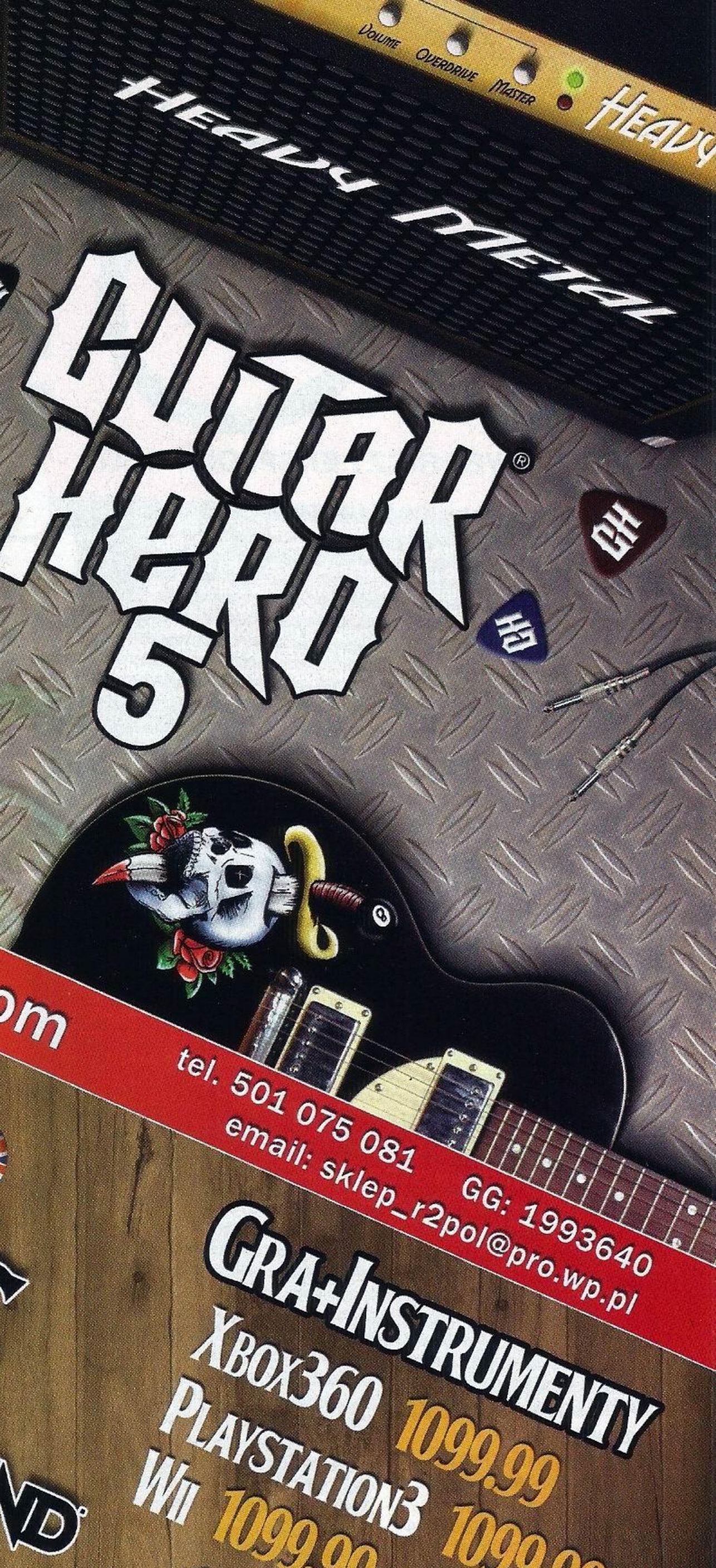
Myślę, że idzie lepsze – już niedługo zagramy w Final Fantasy XIII na Xboksie 360 i PC, Diablo III na next-genach (trzymajmy kciuki), a w Star Wars: The Force Unleasched na PC. Oby więcej takich niespodzianek, czego Wam i sobie z całego serca życzę. ■

Lord Khazadal pracował po drugiej stronie barykady w branży gier video. Obecnie, między innymi, współpracuje z NEO+

GRA+GITARA

XBOX360 449.99
PLAYSTATION3 449.99
PLAYSTATION2 399.99
WII 399.99

STOJAK NA GITARY 156.99



GUITAR HERO 5

ul. Włościańska 61
51-514 Wrocław

R2pol.com

tel. 501 075 081 GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

THE BEATLES ROCKBAND

GRA+INSTRUMENTY

XBOX360 1099.99
PLAYSTATION3 1099.99
WII 1099.99

JOHN LENNON
RICKENBACKER
PS3 529.99

GEORGE HARRISON
GRETCH DUO JET GUITAR
PS3 529.99

Quo vadis RPG?

HISTORIA, WYBÓR CZY EKSPLORACJA?

Skrót „RPG” rozwija się jako Role Playing Games, czyli, w języku nadwiślańskim, „gry w odgrywanie roli”. Dla niedoświadczonego i mało otrzaskanego ucha brzmi to może jak symulator rolnika, ale bynajmniej nie o koszenie zboża się rozchodzi. Prędzej o koszenie orków i tym podobnego mięcha, w celu zebrania plonów w postaci punktów doświadczenia i sprzętu poległych. RPG narodziło się w różowych latach siedemdziesiątych, przepoczwarzając się z gier planszowych w pseudoteatr z levelowanymi aktorami. Teatr pod szyldem legendarnego, wciąż najpopularniejszego systemu Dungeons & Dragons.

Wtedy to, w pradziejach gatunku, rozrywka płynąca z zabawy w RPG oparta była na trzech filarach: rozwoju postaci, walce oraz eksploracji. Odkrywanie kolejnych lochów i badanie tajemniczych zamczysk zastąpiło statyczne plansze, pozwalając grającym doświadczać wciąż czegoś nowego. Zamieszkujące te mocno podejrzane miejscówki bestie były nośnikami nie tylko towarzyszących ich łomotaniu emocji, ale też (właściwie to chyba głównie) magicznych łupów i punktów doświadczenia. Te zdobycze z kolei służyły do rozwijania postaci, czyli przedstawionego za pomocą kilku tabel i opisów awatara gracza. Jedno wynikało z drugiego i razem stworzyło mieszankę, która słusznie zdobyła sobie miejsce w kulturze, dzielnie opierając się trendom obrazkowości i ogólnego technologicznego blichtru. Gry RPG stawiały na wyobraźnię i w tym kierunku ewoluowały, przenosząc swój ciężar na opowiadane historie i kwiecistą narrację, samo zaś szwendanie się po lochach zostawiając raczej tym, którzy w światach wyobraźni stawiają pierwsze kroki.

Gatunek szybko zaraził także i terytorium gier video, gdzie obecnie ma za sobą już ponad trzy dekady ewolucji. Mnóstwo czasu, w trakcie którego da się spłodzić drzewo i zasadzić syna, elektroniczne RPG spożytkowały na wyprzedzenie popularnością swojego papierowego protoplasty oraz uformowanie kilku odrębnych szkół tworzenia zerojedynkowych opowieści. Aha, pomijam tutaj raczej hack'n'slashe oraz gry z tak zwanymi „elementami RPG”. Samo mięsko.

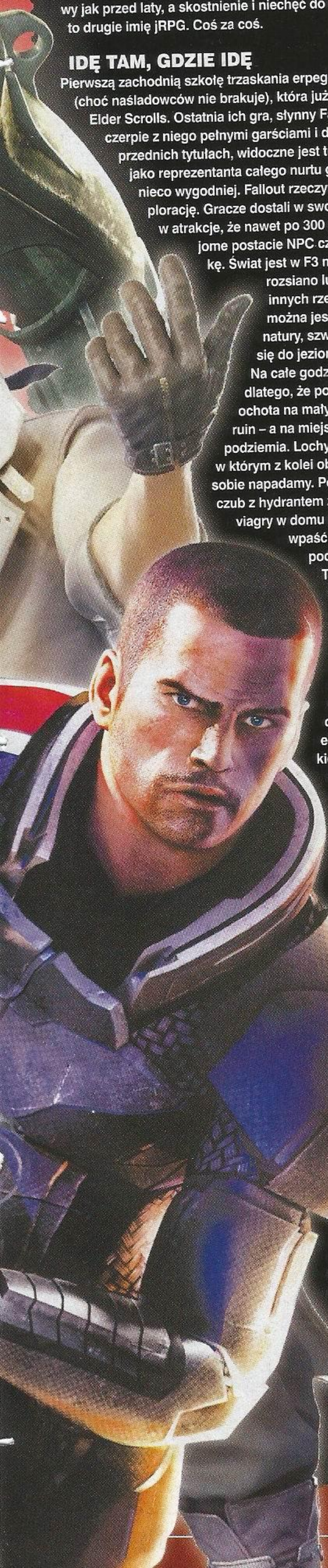
KRAJ KWITNĄCEJ HISTORII

Japońskie RPG skupiają się na dwóch rzeczach: opowiadanej historii i ciekawym, często mocno taktycznym systemie walki. Większość tytułów łączy te dwa aspekty, kładąc mniejszy lub większy nacisk na jeden z nich – ze skupienia się na samym systemie walki narodziły się tak zwane taktyczne erpegi, w których opowiadana historia gra raczej drugie skrzypce, a rozgrywka opiera się na organizowaniu drużyny i optymalizacji jej ekwipunku oraz garnituru umiejętności. To właśnie ten rodzaj elektronicznych RPG najbardziej kojarzy się z pierwszymi, papierowymi systemami. „Zwykłe” jRPG są już rozwinięciem ich idei, choć ze swoim „matematycznym” podejściem do walki są im wciąż wierne. Z eksploracją różnie to bywa, ale generalnie zwykle sprowadza się ona do ganiania po mniej lub bardziej liniowych lokacjach i natrafianiu na przypadkowe walki – i to również jest elementem wiernym staroszkolnym grom na papier i ołówek. To właśnie w czasach dawnego D&D prowadzeni przez graczy bohaterowie byli z czapy (a dokładniej: zza winkla) napadani przez bandy gryfów i innego tałatajstwa tylko dlatego, że na cyklicznym rzucie kostek prowadzącemu wypadł taki, a nie inny wynik. Teraz spoconego mistrza gry zastępuje cyfrowy silnik, ale mechanika procederu pozostaje taka sama – z małym wyjątkiem, bowiem bezduszna konsola w zamian za zgrzewkę czegoś dobrego nie spojrzy łaskawszym okiem na wyniki losowania. Wracając do tematu fabuły – to właśnie specyficzne podejście do tego aspektu było przyczyną dodania „j” przed „RPG”. Znakiem firmowym skośnookich gier stał się niezwykle rozbudowany, choć najzwyczajniej liniowy scenariusz, w którym na pierwszym planie widzimy taplającego się w nadmiernej ilości patosu bohatera. Na drugim planie zaś z reguły są głębokie uczucia, poważne tematy i ważkie pytania. Całość jest mocno sztywna, nie dając graczowi zbyt wiele szans na inwencję twórczą – czasem nawet podczas najbardziej „dowolnego” aspektu gry, jakim jest walka, bowiem zdarzają się potyczki, z których wybrnięcie w sposób inny niż przewidziany przez autorów jest praktycznie niemożliwe. Takie ograniczenie wolności daje jednak developerom maksymalną władzę nad treścią, którą przekazują grającym. To właśnie ten mocny przekaz sprawia, że jRPG mają tak wielu oddanych fanów, a do wielowarstwowych, głębokich (i dwupłciowych – przepraszam, nie mogłem się powstrzymać) postaci wzdychają całe tabuny grającej braci. Wreszcie to właśnie ten przekaz jest wartością dodaną do gatunku przez japońskie gry RPG. Na przestrzeni lat w Japonii powstały najwspanialsze fabuły i najciekawsze postacie, do których zachodnim produkcjom jeszcze wiele brakuje. To również tam, w kraju eksperymentów fabularnych, powstały najbardziej odjechane światy i pomysły na stwory je zamieszkujące, przy których gry z Zachodu można delikatnie określić jako „mocno zachowawcze”. Nietuzinkowość fabularna osiągnięta została jednak

ZDERZENIE SZKÓŁ

Zdarza się czasem, że szkoły RPG się częściowo łączą. Często dostajemy wtedy w ręce prawdziwe perełki. Jedną z nich jest Planescape: Torment, zachodni erpeg od Black Isle, twórców legendy Fallouta. W Tormencie bohater był narzucony, jak w jRPG, świat wykręcony, jak w większości jRPG (choć tutaj pochodzący akurat z mutacji D&D) i bardzo silny nacisk położony był na opowiedzenie konkretnej historii i zgłębianie tajemnic towarzyszących bohaterowi członków drużyny. Japońsko zalatywały też niektóre smaczki, jak choćby graficzne efekty trafień krytycznych. Z kolei z zachodu dostaliśmy rozbudowane dialogi, w których gracz miał wielką swobodę i pole do popisu. Ta niezapomniana, wspaniała gra nie odniosła niestety sukcesu komercyjnego. Nie ma się co dziwić, że dziś developerzy do ambitnych projektów podchodzą jak kot do wanny.

kosztem wolności gracza. Poza podejściem do opowieści, reszta to nihil novi – podstawy jak przed laty, a skostnienie i niechęć do nadmiernego eksperymentowania z formą to drugie imię jRPG. Coś za coś.



IDĘ TAM, GDZIE IDĘ

Pierwszą zachodnią szkołę trzaskania erpegów reprezentują głównie produkty Bethesdy (choć naśladowców nie brakuje), która już od ponad piętnastu lat rozwija swoją serię Elder Scrolls. Ostatnia ich gra, słynny Fallout 3, nie jest może częścią cyklu, ale czerpie z niego pełnymi garściami i doświadczenie, które twórcy zdobyli na poprzednich tytułach, widoczne jest tu jak na dłoni. Pozwólcie, że przyjmę tę grę jako reprezentanta całego nurtu gier dla wędrowców i odkrywców, będzie nieco wygodniej. Fallout rzeczywiście stawia przede wszystkim na eksplorację. Gracze dostali w swoje czytniki świat tak rozległy i obfitujący w atrakcje, że nawet po 300 godzinach zabawy spotkać można nieznajome postacie NPC czy też odkryć nową, niezbadaną miejscówkę. Świat jest w F3 niczym gigantyczna piaskownica, po której rozsiano ludzkie osady, ruiny, bunkry, jaskinie i tysiąc innych rzeczy – a jakby tego było mało, zwiedzać można jeszcze cuda lekko przysmalonej atomówkami natury, szwendać się po wzgórzach i dolinach, walnąć się do jeziora i Teutates raczy wiedzieć, co jeszcze.

Na całe godziny można zniknąć w świecie Fallouta tylko dlatego, że po drodze do jakiegoś miejsca naszła nas ochota na mały skok w bok do interesująco wyglądających ruin – a na miejscu okazało się, że kryją się tam rozległe podziemia. Lochy prowadzą nas w zupełnie inne miejsce, w którym z kolei obóz mają bandyci, na których to radośnie sobie napadamy. Podczas walki do zadymy dołącza się zielony czub z hydrantem zamiast pałki i wprowadza chaos jak pudełko viagry w domu starców. Gnamy gdzie pieprz rośnie, by nie wpaść pod wspomniany hydrant, po czym trafiamy pod ciekawie wyglądający kompleks budowli.

To chyba jakaś fabryka… Zaraz, zaraz, co właściwie mieliśmy zrobić na początku? Właśnie to jest w tego typu grach piękne, zwłaszcza że eksploracja jest nagradzana wzmocnieniami dla postaci gracza, czyli ciekawym ekwipunkiem i punktami doświadczenia, ale również fragmentami opisu świata w postaci pamiętników, scen dawnych wydarzeń, czy po prostu rozmów z odnalezionymi postaciami niezależnymi. Wisienkę na torcie stanowią losowe spotkania z wrogami i przyjaciółmi, które mogą prowadzić do niespotykanych i zabawnych sytuacji, zwłaszcza że zdarza im się krzyżować (jak w przykładzie z zielonym czubem). Niestety, nie wszystko jest tak różowe, jak majtki kobiety-konia. Tak jak jRPG za głęboką historię płacą ograniczeniem swobody, tak wolność w Falloucie rozpuszcza fabułę tak bardzo, że ta dziesiąta woda po kisielu wydaje się być niczym więcej jak dodatkiem do szlajania się po bezdrożach, dorzuconym do gry chyba tylko z przyzwoitości. Przy tak wielkich rozmiarach projektu, ciężko jest utrzymać w ryzach gracza, przez co cierpi rytm scenariusza, a resztek jego logiczności bronić muszą tak beznadziejne zagrania, jak to, że postaci istotne dla fabuły są nieśmiertelne. Nie ma to jak przyglądać się naukowcowi radośnie okładającemu sztachetą trzymetrowego, zmutowanego bydlaka. Po prostu klimat po pachy. Skoro już przy postaciach jesteśmy, to im też się oberwie. Mało która z nich jest czymś więcej niż plastikową kukłą, a te, które mają choć trochę osobowości, nie mają jej niestety na tyle, by o nich pamiętać po odłożeniu gry na półkę. Dialogi? Są, oczywiście. I mają tę samą głębię, co składanie zamówienia w restauracji. Interesuje pana chlebek? 1) Tak. 2) Nie. 3) Idę do innej jadłodajni. Teatr na poziomie wczesnego mezozoiku. No ale w porządku, bogata fabuła i nietuzinkowe postaci nie były nigdy filarami pierwszych papierowych erpegów, a Fallout 3 pozostaje temu wierny, dodatkowo brylując w aspekcie eksploracji – jednym ze wspomnianych filarów. Jak sobie radzi z pozostałymi, czyli walką i rozwojem postaci? Nieszczególnie, obawiam się. Walka jest źle wyważona i zbyt łatwa, a postać gracza rządzi i dzieli, zamiatając zmutowane tałatajstwo na lewo i prawo. Jakby tego było mało, dostajemy w ręce tryb VATS, z którego korzystanie nie pozostawia przeciwnikom cienia szansy. To prawda, walka w F3 jest klawa, widowiskowa i brutalna, ale przydałoby się czasem jakieś wyzwanie (i to inne niż przeciwnicy o potrójnej ilości punktów życia) i choć trochę znanego z jRPG kombinowania. Próbowano sobie poradzić z tym problemem w Oblivionie, ale skalowanie poziomów okazało się katastrofą, bowiem odbierało poczucie, że nasza postać rośnie w siłę. W F3 z rozwojem postaci też nie jest najlepiej, zwłaszcza, że możliwe jest stworzenie bohatera dosłownie idealnego. Zabija to skutecznie przyjemność, którą czerpie się z budowania postaci – a to jedna z rzeczy podstawowych w RPG. Tak więc otrzymujemy ogromny świat i nieskrępowaną eksplorację w zamian za poważne ubytki w fabule, walce i rozwoju postaci. Nie jest łatwo stworzyć rozległy świat, dać wolność jego zwiedzania i jednocześnie zachować ciekawą warstwę fabularną i mechanikę rozgrywki. Coś za coś.

TRUE ENDING

Niedługo przed premierą Mass Effect po sieci krążyła wieść, że Famitsu zmiażdżyło ten tytuł w swojej recenzji, przyznając mu notę 13/40. Jednym z zarzutów, które ponoć Japończycy postawili grze, było to, że nadmierna ilość wyborów i niejasne opcje dialogowe utrudniają odnalezienie jedynego, prawdziwego zakończenia gry. Choć wieść okazała się plotką (mającą swoje źródło w trolliźmie na Wikipedii), w dość zabawny sposób pokazuje jedną z różnic pomiędzy Wschodem i Zachodem w ich podejściu do gier. Na szczęście Famitsu nie dało się stereotypom i świeżo wydany w Japonii ME zebrał solidne 34/40.

OSIOŁKOWI W ŻŁOBY DANO

Drugą i ostatnią z zachodnich szkół, które sobie radośnie wyodrębniam w niniejszym tekście reprezentują ludzie z BioWare i wszyscy ci, którzy starają się naśladować ich styl. Styl, w którym główny nacisk jest położony na odgrywanie postaci, czyli rzecz, do której papierowe erpegi podeszły na poważnie dopiero po jakimś czasie. Dlatego też mam wrażenie, że jeżeli szybko, bez namysłu, miałbym wskazać najnowocześniejszą i najbardziej zaawansowaną grę RPG, wybór padłby na Mass Effect. Z kilku powodów, z których pierwszym byłaby uzyskana za pomocą kilku prostych trików filmowość gry. Zamiast statycznych, kwitnących w miejscu postaci, podczas dialogów obserwujemy ujęcia z kilku kamer, dzięki którym jak na dłoni widać emocje rozmawiających. Efekt potęguje fakt, że nasza postać również przemawia ludzkim głosem, zamiast wyrzucać z siebie kolejne fale czcionki. Teraz najlepsze – mamy nad taką filmową, żywą postacią, pełną kontrolę. To od wyboru gracza zależy reakcja jego bohatera, to od niego zależy, czy Shepard się wścieknie i zacznie wymachiwać bronią czy też będzie spokojny i sympatyczny. Pozwala to na odgrywanie roli w stopniu, który pozostałym szkołom umyka. Uczucie imersji wzmacniają liczne wybory, od dawna będące konikiem artystów z BioWare. Jasne, gości naskakujących na nas w barze można powystrzelać, ale może łatwiej będzie ich nastraszyć? Albo nakablować na nich policji? To najprostszy przykład, bowiem autorzy się nie szczypią i obarczają gracza wyborami, od których zależą sercowe sprawy bohatera, losy całej rasy, a nawet galaktyki – czyli całe spektrum decydowania, od skali mikro (jakie portki wciągnie Shepard) aż po skalę makro (zrobimy kuku rządowi obcych czy też nie?). I to jest właśnie odgrywanie roli, mili państwo, a przynajmniej takie odgrywanie, na jakie jest stać gry video. Oczywistym jest, że to wszystko tylko zręczna iluzja osiągnięta kilkoma designerskimi sztuczkami, ale mam to w dziupli, ponieważ iluzja ta wciąga tak mocno, że przestaję dostrzegać jej transparentność, a przygody Sheparda przeżywam tak, jakbym siedział w jego zbroi. Oczywiście, gier idealnych nie ma (bo gdyby pojawiła się choć jedna, rynek trafiłby szlag) i tytuły pokroju Mass Effect tej zasadzie nie umykają. Kładą na łopatki eksplorację, zawężając ją właściwie do odwiedzania miejsc przewidzianych przez scenariusz (przemilczmy łaskawie sprawę „światów niezbadanych"). Z walką w Mass Effect też nie jest najlepiej, bowiem Shepard to chodząca forteca i żadnej machiny się nie boi, a podkręcanie poziomu trudności prowadzi jedynie do wytrzymalszych przeciwników, których szmaci się nie tyle trudniej, co po prostu dłużej. Odgrywanie roli, wybory i smakowanie świata w zamian za popłuczyny po eksploracji i walkę bez wyzwań. Coś za coś.

> Mocny przekaz sprawia, że jRPG mają tak wielu oddanych fanów, a do wielowarstwowych, głębokich (i dwupłciowych – przepraszam, nie mogłem się powstrzymać) postaci wzdychają całe tabuny grającej braci

WSZYSTKO NA RAZ?

Choć irytujące są te „cosie za cosie", trzeba przyznać rację najstarszym Indianom – inaczej se ne da. Na drodze do wszystkomającego erpega stoi mnóstwo przeszkód, a czas i pieniądze są spośród nich największymi. Wiadomo, środki są ograniczone, a sprawne połączenie klasycznych filarów RPG – dobrego systemu rozwijania postaci, wyzywającej walki i pochłaniającej eksploracji – oraz dorzucenie doń zdobyczy lat ostatnich, czyli odgrywania postaci, pochłonęłoby tych środków zbyt wiele. A branża nasza ostatnio na tak ambitne projekty nie patrzy zbyt łaskawym okiem, nie wspominając już, że stworzenie gry idealnej ukradłoby koncernom klienta na zbyt długo. Dokąd więc powinny podążać konsolowe RPG? Nie jestem pewien czy dokądkolwiek. Może powinny właśnie drążyć swoje specjalizacje, bo choć nie można robić wszystkiego idealnie, to możliwe jest wymasterowanie jednego kierunku. I tak w japońskich erpegach z zapałem śledzić będziemy historię, w kanadyjskich z pasją ją tworzyć, a w amerykańskich będziemy ją mieć w poważaniu i wybierzemy się na radosną przebieżkę po świecie przedstawionym.

//sasori

Gra w polskiej wersji językowej
z napisami na Xbox 360™

Jump in.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA EA Mobile oraz Need for Speed i znak „N" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pagani, Zonda F, Zonda R i ich wzornictwo są znakami handlowymi lub własnością intelektualną Pagani Automobili S.p.A. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Nazwy, emblematy i wzornictwo modeli są znakami handlowymi lub własnością intelektualną NISSAN MOTOR CO., LTD. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Porsche, emblemat Porsche, 911 i Carrera są zastrzeżonymi znakami towarowymi F. Porsche AG. Licencjonowane określonymi patentami. Znaki handlowe, prawa autorskie związane z Lamborghini Aventador LP 700-4 udzielonej Electronic Arts Inc. Znaki handlowe, prawa autorskie są użyte za zgodą właściciela AUDI AG. Znaki handlowe General Motors są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej przez Lamborghini Automobili S.p.A. Włochy. Logo BMW i nazwy modeli są znakami handlowymi BMW AG i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej przez Ford Motor Company i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Ford Motor Company. Nazwy, wzornictwo i logo należą do ich prawnych właścicieli i są użyte na podstawie licencji. Nazwy oraz logo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE są znakami towarowymi grupy Microsoft i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

NEED FOR SPEED™

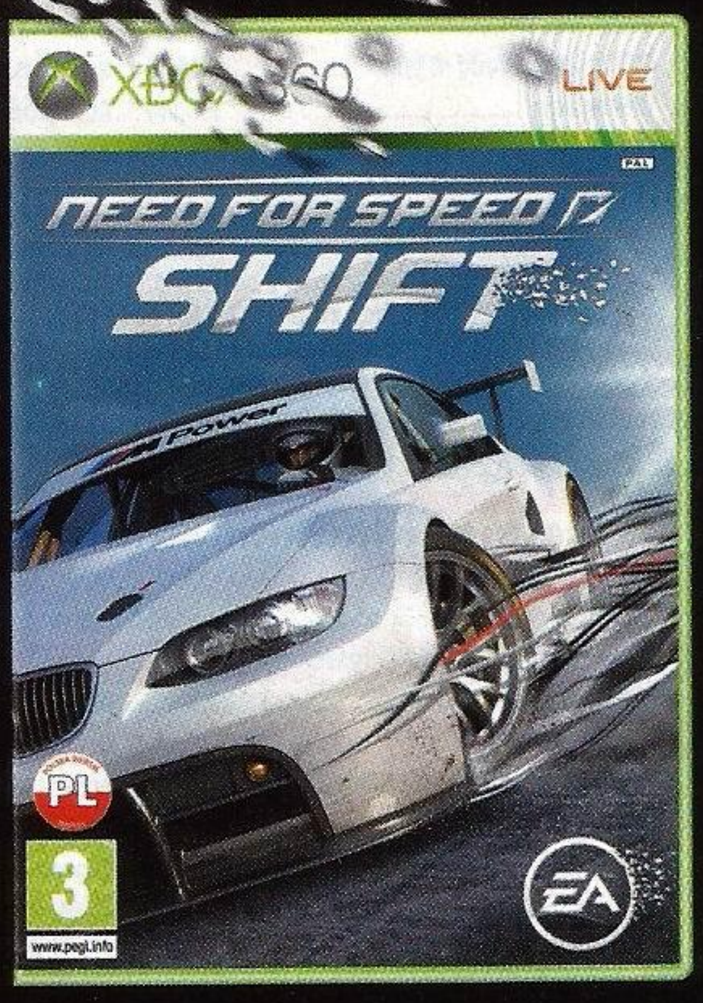
SHIFT

MYŚL SZYBKO,

JEDŹ SZYBCIEJ.

WWW.EA.PL/SHIFT

W SPRZEDAŻY OD 18.09.09



XBOX 360.

■ „Chcieliśmy dodać kilka nowych elementów, a stare usprawnić". Jakbym słyszał Davida Ruttera, producenta FIFA 10. O tej nowości jeszcze nie słyszeliście – Ezio będzie miał willę w Toskanii, gdzie pojawią się wszystkie kupione przez niego bronie, a na ścianach mają wisieć obrazy jego ofiar! To taki AC Home. Ta gra jest ogromna, czego w niej nie ma?

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: UBI MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: LISTOPAD 2010
KONSOLA: XBOX 360, PS3

ASSASSIN'S CREED 2

Jedyna gra, której twórcy nie boją się bezpośredniej konfrontacji z Modern Warfare 2. Czy mają do tego podstawy? Poleciałem do Paryża na prezentację, żeby to sprawdzić

Początek gry mnie zaskoczył. W laboratorium, gdzie przetrzymywany był Desmond, nagle pojawiła się Lucy w lekko zakrwawionej koszuli i kazała bohaterowi położyć się na Animusie oraz prosiła, żeby o nic nie pytał tylko robił, co każe. Desmond wykonał polecenie i już po chwili w jego pamięci odtworzony został obraz narodzin chłopca. Dziecko nie płakało i nie ruszało się. Do pokoju, gdzie odbył się poród, wpadł mąż kobiety i zadziwiająco spokojnym głosem powiedział, żeby się nie martwiła. Wziął dziecko na ręce i powiedział: „Walcz, jesteś Auditore, jesteś wojownikiem". Kolejna niespodzianka, gra kazała mi naciskać przyciski, na co niemowlę reagowało ruszając rączkami, nóżkami i główką. W ten sposób poznałem Ezio.

Połączenie zostało przerwane, Lucy otworzyła drzwi i powiedziała, że czas uciekać z Abstergo. Trzeci szok w zaledwie kilka minut. Uciec z Abstergo? Ot, tak? Przebiegliśmy korytarzem i przez pomieszczenie wypełnione dziesiątkami, jeśli nie setkami Animusów, wsiedliśmy do windy, na parkingu obiliśmy strażników, następnie Lucy otworzyła bagażnik samochodu, Desmond wskoczył do środka i... Arrivederci Abstergo.

CZASY WSPÓŁCZESNE

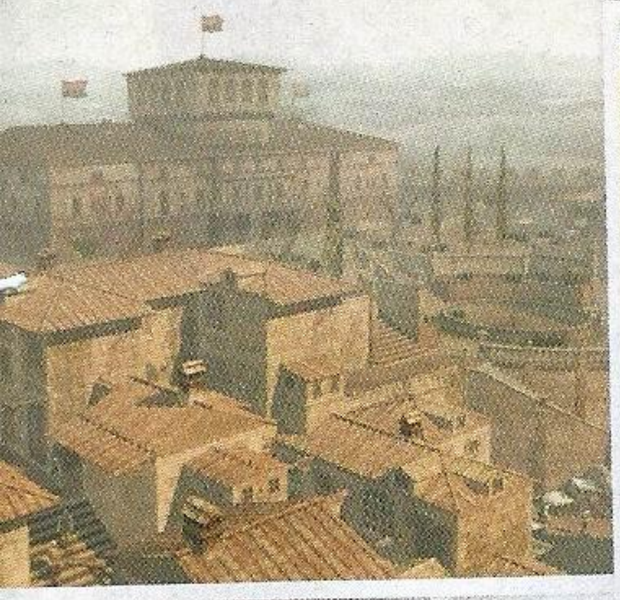
Nie spodziewałem się, że ucieczka będzie tak łatwa. Desmond też nie, co złośliwie skomentował Shaun, jeden z najważniejszych ludzi pracujących dla współczesnych asasynów: „Widziałem taśmy video z Twojego pobytu w Abstergo. Nawet nie próbowałeś uciekać. Oby tylko dało się z Ciebie zrobić asasyna". Dobrze przeczytaliście. Są powody, dla których Lucy uwolniła bohatera i przywiozła go do kryjówki, gdzie pracuje ona, wspomniany Shaun (odpychający, złośliwy Anglik) oraz Rebeca, pani informatyk zajmująca się rozkodowywaniem plików Abstergo oraz obsługą nowoczesnej wersji Animusa. Nazywa ją Animus 2.0 albo pieszczotliwie Baby. Desmond dostaje propozycję przyłączenia się do asasynów i stania się jednym z nich. Jak miałby w krótkim czasie nauczyć się walki, skradania się i wspinaczki?

Na pewno pamiętacie, że pod koniec pierwszej części bohater dzięki Eagle Vision zaczął dostrzegać niewidoczne wcześniej napisy. To efekt pracy z Animusem. Ucząc się jak być asasynem w wirtualnej rzeczywistości, Desmond stanie się nim naprawdę. Dlatego jego nowa misja polega na przeżyciu różnych okresów z życia jego przodka, Włocha Ezio Auditore de Firenze, nauczeniu się wraz z nim bycia skrytobójcą i przy okazji zdobyciu cennych informacji. Lucy wspomina, że Templariusze i Warren Vidic to tylko część problemu. O co chodzi? Tajemnica. Nieco światła rzucą na nią filmowe przerywniki, których łączna długość szacowana jest na trzy godziny. Ukończenie głównego wątku zajmie około dwadzieścia pięć godzin, dodatkowe misje wydłużą ten czas o trzysta minut, a drugie tyle zajmie przebijanie się przez sekretne lokacje, w których rozgrywka przypomina tę z Prince of Persia – jest liniowa, trzeba dotrzeć od punktu A do B skacząc nad przepaściami, czy wspinając się po ścianach.

MŁODY GNIEWNY

Po raz drugi spotkałem Ezio, gdy miał siedemnaście lat. Niewysoki, dobrze ubrany, z dłuższymi włosami związanymi w kitkę. Od razu nadarzyła się okazja sprawdzić jego umiejętności walki, bo on i jego kumple zostali zaatakowani przez bandę Vieriego de Pazzi. Ezio zarobił kamieniem w wargę, stąd wzięła się blizna na jego ustach. Naciskając B/Kółko chwyciłem przeciwnika i popchnąłem go na jego towarzyszy, więc przez chwilę nie byli w stanie atakować. Drugiego przytrzymałem, klepałem po przyciskach, a bohater uderzył go z czoła w nos i zadał kilka ciosów w brzuch. W końcu pojawił się brat Ezio, Frederico, który widząc ranę na jego twarzy, kazał mu odwiedzić doktora. Jako, że obaj przystojniacy trwonią pieniądze na wino i kobiety, byli bez grosza przy duszy. Przeszukałem pobitych i zabrałem im kasę. Lekarze stoją na ulicy, odziani w czarne szaty i maski z długimi dziobami (trochę bez sensu, bo epidemia dżumy szalała we Włoszech w XIV, a nie XV wieku). Można uleczyć się u nich albo kupić apteczki.

Zaskakujące jest to, że Ezio od początku gry wspina się i biega po dachach sprawnie jak Altair. Kto go tego nauczył? Być może odpowiedzi znajdą się w menu, w zakładce „Database" (baza danych), gdzie na bieżąco spisywane są informacje o spotkanych osobach, odwiedzonych miejscach (fakty historyczne plus uwagi podesłane animusowym mailem przez Rebecę), można sprawdzić wskazówki dotyczące sterowania, albo spróbować przeczytać listy, które Ezio niekiedy musi gdzieś dostarczyć. Gracze natrafią tutaj na sporo żartów autorów gry.



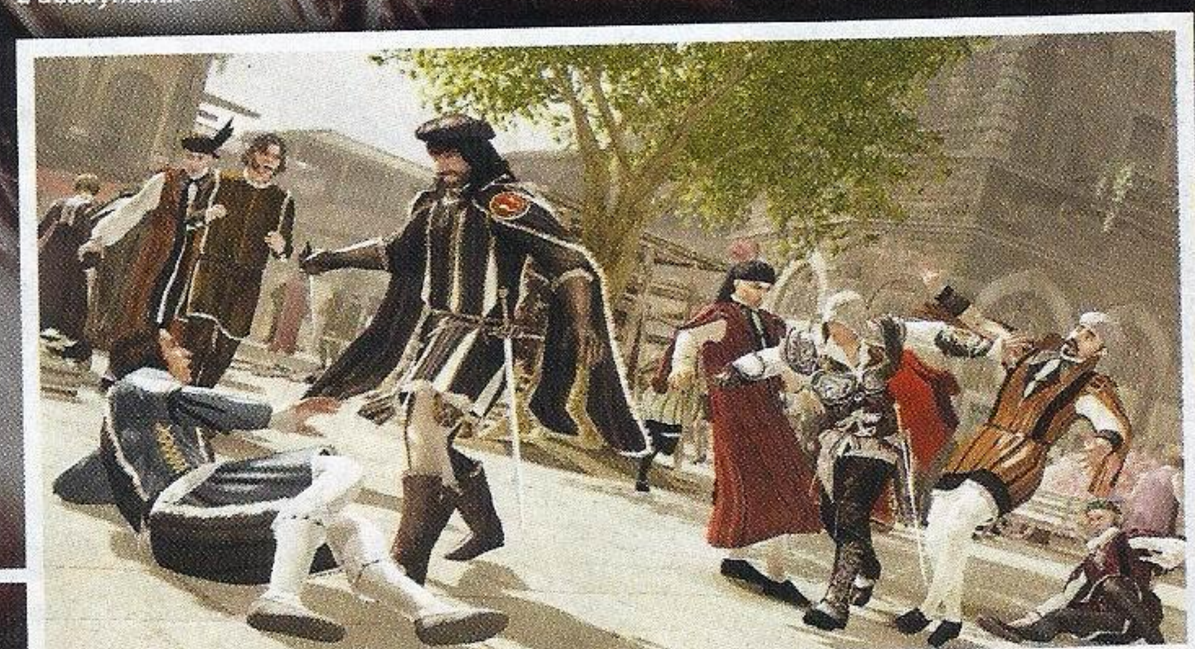
LEKCJA HISTORII SZTYLETEM PISANEJ

Podczas pierwszego spotkania z siedemnastoletnim Ezio, gracze będą mieli okazję złoić skórę kilku opryszków należących do bandy Vieriego de Pazzi, z którego siostrą Cristiną młody bohater sypia. Nic dziwnego, że ojciec dziewczyny go nienawidzi, a junior na każdym kroku próbuje obić mu gębę. Rodzinna Pazzich istniała naprawdę i zasłynęła spiskiem mającym odsunąć Medyceuszy od władzy we Florencji. W piętnastym wieku ród ten (Medici) zyskał popularność wśród mieszkańców miasta i szybko się bogacił. Z tej rodziny wywodzili się wielcy bankierzy, którzy troszczyli się nawet o finanse papieża. Tymczasem Pazzi biednieli i tracili przywileje zdobyte przez setki lat świetności ich rodu. Nic dziwnego, że w końcu postanowili pozbyć się konkurentów. W 1478 roku, a więc dwa lata po śmierci ojca i dwóch braci Ezio, bandyci wynajęci przez Pazzich zaatakowali Wawrzyńca Wspaniałego (Lorenzo de Medici) i jego brata. Władca przeżył, część spiskowców została złapana i skazana na karę śmierci. Upiekło się między innymi papieżowi Sykstusowi IV, który od kilku lat pozostawał z Wawrzyńcem w konflikcie.

Taki temat nie mógł umknąć uwadze twórcom gry. W 1478 roku Ezio już od dwóch lat działał jako asasyn próbując pomścić śmierć ojca i braci. Jak pisałem wcześniej, nie pałał sympatią do Vieriego de Pazzi, więc nic dziwnego, że jego drugim dobrym przyjacielem, który istniał naprawdę (obok Leonardo da Vinci), został właśnie Lorenzo de Medici. W grze, nie kto inny, tylko Ezio będzie musiał powstrzymać zabójców przed zamordowaniem Wawrzyńca.

Obaj panowie zżyją się ze sobą, połączy ich fakt, że zostali zdradzeni, ale udało im się uniknąć śmierci. Z informacji przekazanych nam przez twórców gry wynika, że rodziny Auditore i Medyceuszy od dawna łączy pewien sekret. Łatwo domyślić się jaki. Lorenzo najprawdopodobniej będzie mentorem Ezio i nauczy go bycia asasynem.

Trzeba przyznać, że Ubisoft nieźle to sobie wymyślił. Osadzenie akcji we Florencji pod koniec piętnastego wieku wydaje się być doskonałym pomysłem. Walka Pazzich z Medici. Spiski, w których brał udział sam papież... Możliwość spotkania Leonardo da Vinci – w popkulturze jego nazwisko często pojawia się, gdy mowa o Templariuszach. Ciężko oprzeć się myśli, że w tamtym czasie na terenie Włoch naprawdę toczyła się walka Zakonu z asasynami. ■



ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

Altair jeszcze nie przeszedł na emeryturę

Assassin's Creed II nie będzie bezpośrednią kontynuacją przygód Altaira. O tym, co działo się ze skrytobójcą i Templariuszami po śmierci Wielkiego Mistrza Roberta de Sable, gracze dowiedzą się z AC: Bloodlines, które ukaże się już w listopadzie wyłącznie na przenośnej konsoli Sony. Zakon zwinął manatki z Ziemi Świętej i przeniósł się na Cypr. Altair podążył jego tropem, już na wyspie dołączył do lokalnego ruchu oporu. To wszystko, co wiadomo na temat fabuły, reszty można się tylko domyślać. Pewne jest, że zostanie wyjaśnione, co działo się z potomkami bohatera, w jaki sposób trafili do Florencji skąd pochodzi Ezio – protagonista Assassin's Creed 2. Czy zostanie pokazana ukochana Altaira, z którą spłodzi potomka? Czy bohater znajdzie przyjaciół wśród członków ruchu oporu? Może to być trudne, podobno po wydarzeniach z pierwszej części stał się dużo bardziej podejrzliwy.

Na dalsze losy Altaira gracze nie będą spoglądać z perspektywy Desmonda Milesa. Ten, jak możecie przeczytać w głównym tekście o AC II, uciekł z laboratorium Abstergo i niemal od razu zabrał się za odkrywanie przeszłości Ezio.

CECHY WSPÓLNE

Dobra wiadomość jest taka, że nie trzeba będzie od nowa uczyć się ciosów i ruchów, które Altair poznał w pierwszej części. Jeszcze lepsza – wachlarz ruchów powiększy się o nowe, wprowadzone w Assassin's Creed II. Przykładowo, teraz da się zaczaić na przeciwnika wisząc na krawędzi i gdy tylko nieszczęśnik zbyt blisko podejdzie, zrzucić go w przepaść. Bohater ma nawet przewagę nad Ezio, bo Włoch nauczy się w ten sposób likwidować ofiary dopiero, gdy zdobędzie ostrze skrytobójców. Altair będzie nim dysponował od samego początku, tak jak zresztą wszystkimi innymi broniami z pierwszej części gry. Zdobędzie również kilka nowych, w tym kulę z ostrzami zaczepioną na łańcuchu. Odbierze ją grubasowi o imieniu Muloch the Bull. Boss nie da się zajść od tyłu, chwyci bohatera w powietrzu, udaremniając w ten sposób próbę cichego zabójstwa z wyskoku. Twardy przeciwnik, dużo silniejszy od Altaira, z łatwością sparuje wszystkie ataki, więc trzeba poczekać na dogodny moment do kontrataku. W końcu polegnie, a gracz zdobędzie jego broń. Dodatkową atrakcją dla posiadaczy PSP mających także PS3 będzie możliwość przetransferowania do Assassin's Creed II owego cepa i wszystkich innych broni zdobytych podczas walk z bossami. W drugą stronę, jeśli Ezio wydłuży swój pasek życia (na przykład poprzez zakup ciężkiej zbroi), również ten Altaira powiększy się. Drobiazg, ale cieszy. Jeśli w kolejnych częściach tak dobrze znanej i świetnie sprzedającej się gry autorzy umożliwiają łączenie PSP z PS3 i wymienianie danych, można liczyć, że ich śladem pójdą inni developerzy.

MAŁY DUŻY ASASYN

Wszystko wskazuje na to, że Gryptonite uda się wielka sztuka przeniesienia systemu rozgrywki z AC na PSP bez większych cięć. Freerunning, płynne i szybkie wspinanie się po ścianach, skok wiary z ogromnych wysokości na wóz z sianem, rzucanie nożami – te elementy znajdą się w grze. Nie zabraknie walk na śmierć i życie z kilkoma przeciwnikami. Wiadomo, okrążą bohatera gromadą, ale będą atakować pojedynczo. Można zablokować ich ciosy i brutalnie skontrować. Altair wbije napastnikowi miecz w stopę, a następnie przejedzie mu ostrzem po twarzy. Albo kopnie oponenta tak, że tamten się zegnie, po czym wbije mu klingę w plecy. Da się też chwycić wroga i pchnąć go na jego towarzyszy, ale takie bawienie się z ofiarami (bo przecież to nie Altair jest w tych starciach ofiarą) nie przystoi asasynowi. Można też zakraść się do nieszczęśnika, chwycić go i poderżnąć mu gardło.

Nie samymi walkami Kredo Zabójcy stoi, w Bloodlines ma być dziewięć rodzajów misji, więcej niż pierwszej części, w tym przesłuchiwanie lub podsłuchiwanie, szukanie skarbów, wszczynanie zamieszek, w których wezmą udział cywile (to ciekawa opcja, niestety nic na jej temat nie wiadomo), a także zabawa w śledzenie celu. Fabuła przedstawiona zostanie w krótkich scenkach przerywnikowych, podczas których gracze usłyszą głosy bohaterów. Wciąż mowa o grze na PSP, a nie napisałem jeszcze, że akcja będzie toczyć się w dwóch miastach. Grafika – pełne 3D, kamerą da się obracać trzymając L i wciskając Kwadrat lub Kółko. Brzmi to wszystko aż zbyt pięknie, ale różne cuda w grach już widziałem, więc wierzę, że może się udać. Trzymam kciuki. ■■

■ Pomiędzy miastami Ezio będzie podróżować konno. Ktoś dostrzegł na jakimś screenie Rzym. Na pewno bohater trafi do San Gimignano, znanego z bardzo wysokich wież. W sumie będzie sto trzydzieści misji, a Ezio i Desmond poznają trzydzieści postaci.

Gracze natrafią tutaj na sporo żartów autorów gry, niektóre listy okażą się miłosnymi, co postawi ich nadawców w nowym świetle.

PRAWIE JAK ASASYN

Nie bez powodu game designer Benoit Lambert pokazał mi fragment gry, gdy Ezio nie jest asasynem (od bójki z Pazzim do śmierci ojca i braci bohatera). To wprowadzenie do fabuły i zapoznanie graczy z nowościami systemu rozgrywki.

Matka Ezio poznaje go z Leonardo da Vinci i prosi syna, żeby przeniósł paczkę z mieszkania malarza do domu rodziny Auditore. Z pakunkiem można iść oraz biec, w dalszej części gry zamiast paczek Ezio będzie nosić ciała zabitych. Da się je ukryć w sianie, albo pozostawiać na widoku, żeby zwróciły uwagę strażników. Ponadto szukałem na dachach gołębich piór dla młodszego brata, byłem kurierem, ścigałem się z Frederico na dach kościoła. Po zaliczeniu tych zadań odblokowuje się dostęp do tego typu dodatkowych misji. Później na mój widok jakiś człowiek zaczął uciekać, ale Lambert prosił mnie, żebym go nie gonił, tylko skupił się na misji. To kolejny nowy element rozgrywki.

Na polecenie ojca dostarczyłem kilka przesyłek złodziejom i prostytutkom. Ezio, wychowany w bogatej rodzinie, nie przywykł do kontaktu z takimi ludźmi. „Wyluzuj chłopcze, nie zarazisz się niczym. No chyba, że od niej" – powiedział rzezimieszek wskazując na panią lekkich obyczajów, widząc odrazę i zaskoczenie wymalowane na twarzy bohatera. Tym razem grafikom udało się doskonale pokazać emocje postaci. Widać, kiedy ktoś się cieszy albo jest zdziwiony. Złośliwy komentarz złodzieja to z kolei zasługa scenarzysty. Pochodzi z Wysp Brytyjskich, dlatego w AC II będzie sporo angielskiego humoru.

Scenariusz liczy około tysiąca stron. Tym razem da się włączyć napisy, i dobrze, bo bohaterowie często wtrącają włoskie zwroty. Widziałem źle dopasowane ruchy warg do wypowiedzi, jednak w większości przypadków tak zwany lip-synch nie zawodzi. Benoit zaskoczył mnie mówiąc, że na pewno dla wersji japońskiej i francuskiej ruchy warg zostaną zsynchronizowane z dialogami. O ewentualnej polskiej wersji nie potrafił mi niczego powiedzieć.

Scenariusz liczy około tysiąca stron. Tym razem da się włączyć napisy, i dobrze, bo bohaterowie często wtrącają włoskie zwroty

NARODZINY ASASYNA

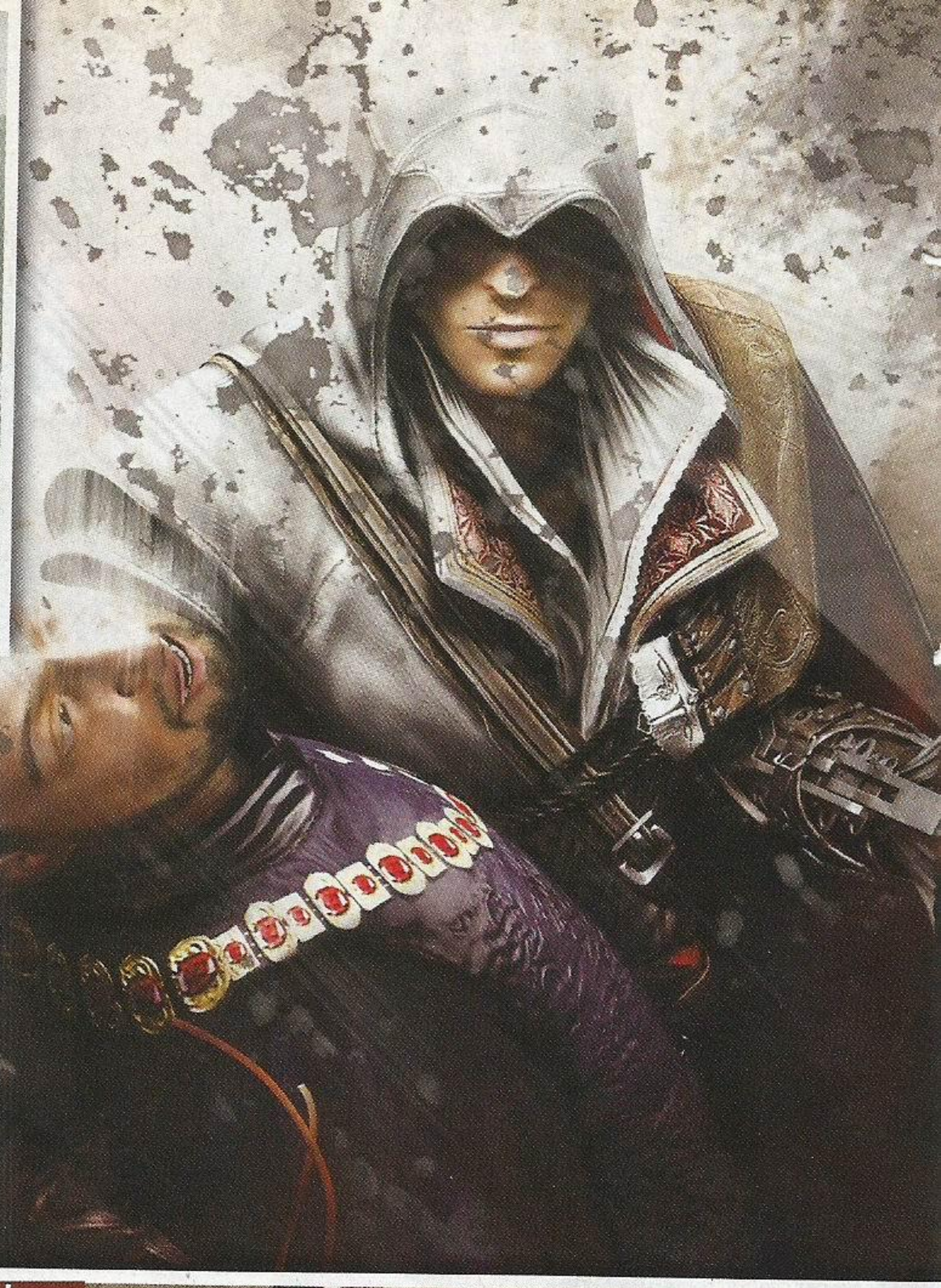
Ojciec Ezio i jego bracia zostali uwięzieni. Bohater nie dostał się do niewoli, bo nie było go w domu. Wdrapałem się na wieżę więzienia, porozmawiałem z ojcem, zdradził mi, że w domu jest ukryte pomieszczenie. Tam znalazłem strój asasyna, miecz i dokumenty. Złym pomysłem było przekazywanie ich niejakiemu Umberto, który okazał się sługusem Templariuszy. To on skazał bliskich Ezio na śmierć przez powieszenie, a kat wykonał wyrok. Gdy Ezio zaczął krzyczeć, zwrócił na siebie uwagę strażników. Nie było sensu walczyć. Było ich zbyt wielu, pojawił się także silnie opancerzony Brute – strażnik, który niszczy bronie. Można go skontrować tylko połamaną włócznią wbijając mu ją w żebra. Gdy udało mi się uciec, Benoit wziął ode mnie pada i przeskoczył do momentu w grze, kiedy Ezio ściga strażnika w katakumbach. To jedna ze wspomnianych liniowych sekwencji.

Drań utrudniał pościg opuszczając kratę albo niszcząc kamienną kładkę, musiałem biec na około. Kamera nie pokazuje, gdzie należy się chwycić, trzeba się rozglądać. Cegieł wystających ze ścian też nie widać, są zbytnio wtopione w tło zamiast się wyróżniać. Czyni to liniowe sekwencje trudniejszymi.

W końcu dopadłem strażnika, to jeden z szybkich, którzy wbiegają za Ezio na dachy. Są głupi, można na nich poczekać przy krawędzi, a gdy przeskoczą i staną obok bohatera, dostają lepa i spadają w przepaść. Tym razem walczyłem z nim i jego kumplami w zamkniętym pomieszczeniu. Strażnik szybko zadawał ciosy i blokował kontrataki. Nawet sam próbował kontrować, ale udało mi się uskoczyć. Jednego z jego ziomków złapałem i zasłoniłem się nim; mogłem go odepchnąć lub posłużyć się jako żywą tarczą, zdecydowałem się na poderżnięcie mu gardła.

■ Lekka zbroja nie przeszkadza w noszeniu ciał. Można nawet kupić pancerz marki Helmshmied, słynnej niemieckiej rodziny tworzącej zbroje w XV wieku. Słabo?

■ Broń palna to prezent od da Vinci, którego Ezio poznał jako siedemnastolatek. W grze pokazane zostaną różne momenty z życia bohatera, aż do chwili, gdy będzie miał 45 lat i fachową brodę.



ZŁA SŁAWA

W katakumbach podsłuchałem rozmowę dotyczącą planu zabójstwa Lorenzo de Medici, ale nie miałem okazji go uratować, bo Benoit odpalił inny fragment, mniej więcej w połowie gry. Ezio, wyraźnie starszy, posługiwał się już dwoma ostrzami. Zaczaiłem się na dachu nad czterema żołnierzami i runąłem w dół mordując dwóch z nich. Pozostali uciekli bez walki.

Od razu o połowę wzrósł wskaźnik „notoriety", bo byli świadkowie zabójstwa, a plotki o skrytobójcy szybko roznoszą się po mieście. Dopóki wskaźnik jest utrzymany na niskim poziomie, Ezio może bezpiecznie poruszać się pomiędzy strażnikami. Ba, nawet, gdy wpadnie na nich, zostanie tylko odepchnięty. Trzeba jednak uważać, nawet kradnąc pieniądze informuje się ludzi o tym, że coś złego dzieje się w okolicy, a na ścianach pojawiają się plakaty z podobizną bohatera. Zerwanie jednego zmniejsza wskaźnik o 15 procent, ale nic nie kosztuje. Trzeba tylko plakat znaleźć, a potrafią one wisieć w dziwnych miejscach, na przykład na wysokości czwartego piętra. Kto je tam zawiesił i jak niby przechodzień ma dostrzec na nich podobiznę Ezio? Cóż, ich odszukanie i zerwanie ma być po prostu wyzwaniem dla gracza.

Na placach tłum gromadzi się wokół ludzi wykrzykujących świeże „niusy". Można takiego człowieka przekupić, żeby nie rozpowiadał o asasynie i obniżyć w ten sposób wskaźnik o 30 procent. Najtrudniej zabić świadka, ale gra jest warta świeczki. Od razu następuje redukcja wskaźnika o połowę.

Kupowanie nowych ciuchów nie wpływa na obniżenie wartości „notoriety", ale poprawia statystyki, zwiększa pasek życia czy siłę ataku. Zmieniłem zbroję, buty oraz kolor kaptura. „Gracze lubią przebieranki" – stwierdził Lambert.

WYCIECZKA W PRZESZŁOŚĆ

W Wenecji popływałem w kanałach. Dziwne, ale po wyjściu z wody strój Ezio jest czarny. W smole się kąpał, czy co? Niektóre misje polegać będą właśnie na pływaniu, można nurkować, więc pewnie w ten sposób bohater podkradnie się do swoich ofiar.

Kręcą się po ulicach zauważyłem, że zamiast biegać mogę szybko chodzić nie zwracając na siebie uwagi, a także wtapiać się w każdy tłum. Ezio przeciska się w sam środek i staje się niewidzialny dla strażników. Na dachach spotkałem złodziei, którzy za małą opłatą biegają za bohaterem, zrzucają łuczników z wysokości kilku pięter, albo wpadają na strażników robiąc zamieszanie. Zapłaciłem także kurtyzanom, żeby prężyły się przed przeciwnikami. Jednak jeżeli zostaną zauważone, jak idą obok Ezio, nici z odwracania uwagi. Dziewczyny odchodzą, a pieniądze przepadają.

Wszystkie te pomysły są mile widzianymi nowościami, urozmaicają rozgrywkę, ale nie ocenię, czy dzięki nim AC II będzie lepsze od pierwszej części, której zarzucano monotonność rozgrywki. Miałem zbyt mało czasu, żeby poczuć, że naprawdę potrzebuję tych wszystkich dodatków. Parłem przed siebie, byle zobaczyć jak najwięcej, nie przejmując się przy tym, żeby być szczególnie cicho. W pełnej wersji przeżycie może nie być tak łatwą sprawą; zwłaszcza na wyższym poziomie trudności.

Fabuła zapowiada się świetnie, scenki nie są aż tak doskonale wyreżyserowane, zmontowane i zagrane jak w Uncharted 2, ale niewiele im ustępują. Fascynuje mnie, jak zręcznie pomieszano fakty historyczne z fikcją. Grafika zachwyca, zwłaszcza detale tekstur. Trochę razi pop-up. Kit z małymi przedmiotami, których i tak nie widać, ale głupio wygląda jak robię krok i okazuje się, że ścianę przede mną oświetla lampa, czego przed sekundą nie widziałem.

Z drugiej strony, to przecież sandbox, z otwartym światem gry, ogromną widocznością i przerażająco dokładnie odwzorowanymi miastami. Niektóre budynki nie tylko są tam, gdzie można je dziś znaleźć odwiedzając Florencję lub Wenecję, ale odpowiadają wyglądem ich piętnastowiecznym wersjom. Widać to po niewykończonej fasadzie katedry Santa Maria del Fiore. Marcel znowu będzie godzinami zwiedzać, zamiast wykonywać misje... Jeśli uda się go oderwać od konsoli, za dwa miesiące poznacie jego werdykt. //**Mielu**

Fabuła zapowiada się świetnie. Fascynuje mnie, jak zręcznie pomieszano fakty historyczne z fikcją. Grafika zachwyca, zwłaszcza detale tekstur

■ Po zabiciu cywila następuje desynchronizacja – Ezio traci trochę zdrowia. Strażników wolno zabijać do woli. Gdyby bohater runął w dół, trzeba nacisnąć B/Kółko, żeby czegoś się chwycił. Sam tego nie zrobi.

HEROES OVER EUROPE

DROGA DO WOLNOŚCI WIEDZIE PRZEZ PRZESTWORZA

Premiera wrzesień 2009

„...ta gra to Max Payne lotniczego świata." Play, nr 9/2009

PARTNER PROMOCJI:

onet.pl

www.heroesovereurope.com

12 www.pegi.info

PC DVD ROM

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

TRANSMISSION GAMES

UBISOFT

©2009 Thatgame Pty Ltd. All Rights Reserved. Heroes over Europe is a trademark of IR Gurus Interactive Pty Ltd and is used under license. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from IR Gurus Interactive Pty Ltd. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ‚PlayStation' and the ‚PS' Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

Człowiek żyje już na tym łez padole ładne parę lat i wydaje mu się, że mało która wiadomość wyczytana w sieci albo wyrecytowana przez jąkającego się lektora, yyyyyy, telewizyjnego, może zrobić na nim wrażenie. Nie od dziś wiadomo wszak, że na co jak na co, ale na ludzką głupotę, okrucieństwo i inne równie milutkie cechy naszego gatunku zawsze można liczyć. No to się doliczyliśmy, po raz kolejny zresztą. Spokojnie, nie zamierzam rozpisywać się tutaj o jednym z czterdziestu iluś konfliktów zbrojnych toczących się na świecie w chwili, gdy czytacie te słowa, ani o odbieraniu dzieciaków rodzicom, bo ci za mało zarabiają. Nie czas i miejsce na to. Zamierzam odnieść się do sprawy, która dotyczy przede wszystkim nas, graczy. Ale – z czego większość, jak to ma w zwyczaju, nie zdaje sobie sprawy – nie tylko nas.

Czytelnicy co uważniej przetrzepujący odmęty Internetu być może słyszeli o ostatniej przegenialnej inicjatywie niemieckich ministrów – ustawie mającej zakazać produkcji i rozpowszechniania na terenie ich kraju brutalnych gier. Przy czym, z tego, co się orientuję, „brutalność" rozumiana jest tu niekoniecznie jako wiadra krwi zalewającej ekran przy każdym wciśnięciu przycisku na padzie, a raczej jakiekolwiek krzywdzenie ludzików na ekranie.

W skrócie – gry akcji jako takie, z niemiecka ładnie zwane „Killerspiele". Można by wzruszyć ramionami – w końcu z atakami ze strony podobnych mędrców nasza ukochana dziedzina rozrywki zmaga się nie od dziś. Tym co wyróżnia jednak niemiecki przypadek od cenzorskich zapędów zapluwającego się Jacka Thompsona czy organizacji rodzicielskich w Stanach, o wyczynach naszych rodzimych „profesjonalnych" dziennikarzy nie wspominając, jest skala przedsięwzięcia. To już nie jest oddolna akcja zorganizowana przez stadko niespecjalnie rozgarniętych obywateli szukających kozła ofiarnego odpowiedzialnego za przemoc wśród młodzieży. To projekt zgłoszony do głosowania w Bundestagu przez szesnastu ministrów, który ma wcale niemałą szansę wejść w życie w formie konkretnego kawałka idiotycznego ustawodawstwa. Uwagę zwraca także fakt, że – w przeciwieństwie do analogicznych inicjatyw zza oceanu – nie chodzi o ograniczenie dostępu do brutalnych gier osobom nieletnim, tylko… Wszystkim. Czyli, nieważne czy masz lat 14 czy 54 – zabawa w strzelanie do ludzi jest be, i w ogóle nie jesteś Ty, aby za stary, żeby się interesować takimi głupotami, jak gry video?

Trudno powiedzieć, czy takie, a nie inne sformułowanie ministerialnej propozycji wynika z ignorancji („przecież wiadomo, że tylko dzieciaki wypalają sobie oczy i mózgi grając w to plugastwo"), czy z autentycznej troski o obywateli – starszych czy młodszych. Najbardziej optymistyczna wersja zakłada, że to zwykłe zagranie pod publiczkę związane z nadchodzącymi wyborami. Niezależnie od motywacji, sprawa jest – wbrew pozorom – cholernie niebezpieczna. Mamy tu bowiem do czynienia z klasycznym przypadkiem „państwa opiekuńczego", którego urzędnicy wiedzą co dobre dla obywatela lepiej niż on sam. Przecież trzeba za nieboraka zdecydować, bo inaczej gotów jeszcze nabrać przekonania, że żyje w wolnym kraju. Przepraszam, jeśli sprawiam wrażenie przesadnie zacietrzewionego, ale mało co wywołuje we mnie taką wściekłość jak wchodzący mi z buciorami w życie urzędnik państwowy. Już przyjemniej chyba zostać obrabowanym na ulicy – złodziej przynajmniej nie udaje, że robi to z głębokiej troski, żebym się nie zmęczył dźwigając taki ciężki portfel.

ZAKAZANE ZA ODRĄ

Oto kilka tytułów, których nie kupicie w Niemczech:

- **COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES – pocieszna gra logiczna osadzona w realiach drugiej wojny światowej podpadła niemieckim cenzorom obecną tu i ówdzie swastyką.**
- **CONDEMNED – horror Monolith zgrzeszył nadmiarem przemocy i okrucieństwa.**
- **MANHUNT – kontrowersyjna gra Rockstar trafiła na listę przez ukazywanie okrucieństwa i budzącej grozę przemocy.**
- **MORTAL KOMBAT 1-3 – smocza seria, skazana na niebyt z powodu dosadnie pokazanej dwuwymiarowej przemocy.**
- **MORTYR – nasz rodzimy FPS, zdelegalizowany przez ukazywanie nazistowskiej symboliki.**
- **SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK – słabiutki sequel bardzo krwawej strzelaniny nie trafił do sklepów przez bardzo wysoki poziom brutalności, z dekapitacjami i rozczłonkowaniem włącznie.**
- **WOLFENSTEIN 3D – jedna z pierwszych gier uhonorowanych wilczym biletem, z powodu wiszących na ścianach symboli faszystowskich i gościnnych występów Adolfa (któremu zresztą pokazowo kopie się w grze rzyć).**

killerspiele

ZAKAZAĆ TEGO PLUGASTWA czyli słów parę o przemocy, wolności wyboru i państwie opiekuńczym

Najgorsze w całej sprawie jest chyba to, że ten i podobne projekty znajdują wcale niemałe poparcie wśród społeczeństwa. Spora w tym rola odpowiedniego podgrzania atmosfery przez populistyczne odniesienia do nie tak znowu dawnych przypadków okrutnych zabójstw dokonywanych przez niepełnoletnich – jak chociażby marcowej strzelaniny w szkole w Winnenden, gdzie siedemnastolatek zastrzelił piętnaście osób (siebie samego zostawił sobie niestety na koniec). Nie zamierzam po raz kolejny wracać do tematu domniemanego wpływu gier na psychikę młodego człowieka czy roli przemocy w środkach wyrazu – walkowane były na przeróżne sposoby w tym i wielu innych periodykach. Tak czy siak, nie mają one wiele wspólnego z clou całej sprawy. Najstraszniejsze jest to, że na oczach ludzi w oczywisty sposób naruszona może zostać swoboda jednostki do decydowania o samym sobie – i najwyraźniej wielu ludziom zupełnie to nie przeszkadza. Bo przecież chodzi tylko o „te pieruńskie gry". Niektórzy zwyczajnie nie zdają sobie sprawy, że ograniczenie wolności w tak – na pierwszy rzut oka – mało istotnej kwestii tworzy bardzo niebezpieczny precedens, który może być punktem wyjściowym do dalszego zaostrzania przepisów w przyszłości.

A może to kwestia przyzwyczajenia? Niemcy to pod pewnymi względami bardzo specyficzny kraj, w którym istnieje np. prężnie działająca cenzura. Dotychczas jej aktywność ograniczała się do przemalowywania w wybranych tytułach krwi na zielono, tudzież usuwania z innych symboliki nazistowskiej (co może być odczytywane bardzo dwuznacznie; urzędnicy twierdzą, że ma to zapobiec ich gloryfikacji wśród młodzieży – bo jak wiadomo nic tak nie gloryfikuje Trzeciej Rzeszy jak radosne faszerowanie nazistów ołowiem w Wolfensteinie). Oczywiście zdarzały się także przypadki gier, które z miejsca dostawały wilczy bilet i zakaz sprzedaży, nigdy jednak cenzorskie zapędy nie miały tak totalistycznego charakteru.

KRÓTKA HISTORIA ŚMIERCIONOŚNYCH GIER

Kwiecień 1999 – nastoletni Eric Harris i Dylan Klobold zabijają dwunastu uczniów w szkole Columbine. Do gazet szybko przecieka fakt, iż obaj byli fanatykami gry Doom. Plotka o przygotowaniu przez nich poziomu opartego o budynek szkoły, na którym mieli ponoć ćwiczyć dokonywanie masakry, okazuje się wyssana z palca.

Listopad 2001 – 21-letni Shawn Wooley popełnia samobójstwo po dłuższym okresie zafascynowania grą MMORPG Everquest. Jego matka oskarża grę rozchwianie psychiki syna.

Luty 2003 – oskarżony o morderstwo szesnastolatek Dustin Lynch wnosi o uznanie niepoczytalności, twierdząc że w chwili popełnienia zbrodni zawładnęła nim obsesja GTAIII. Do akcji włącza się Jack Thompson, pomimo wycofania się nastolatka z wcześniejszych zeznań, i zapewnień jego matki, że sprawa „nie ma nic wspólnego z grami".

Czerwiec 2003 – osiemnastoletni Amerykanin Devin Moore kradnie samochód i, po zabraniu broni jednemu ze ścigających, zabija przy jej pomocy trzy osoby (w tym dwóch policjantów). Podczas rozprawy obrońcy jako główną inspirację dla jego czynu podają GTA Vice City.

Luty 2004 – siedemnastoletni Brytyjczyk Warren Leblanc morduje czternastoletniego kolegę za pomocą noża i młotka. Prasa podaje informację, jakoby chłopak był zafascynowany Manhuntem, ale dochodzenie ujawnia, że nie posiadał nawet własnej kopii gry. Pomimo tego, matka ofiary do dziś jest jednym z prominentnych aktywistów walczących z brutalnymi grami w UK.

Sierpień 2005 – niespełna trzydziestoletni Koreańczyk Lee Seung Seop umiera z wyczerpania po pięćdziesięciogodzinnym maratonie gry w Starcrafta.

Styczeń 2006 – dwóch osiemnastolatków z Toronto, Alexander Ryazanov i Wang-Piao Dumani Rossracers, biorąc udział w nielegalnych wyścigach powoduje wypadek w wyniku którego ginie taksówkarz. W ich domach policja odnajduje Need for Speed: Most Wanted.

Kwiecień 2007 – Seung Hui-Cho, lat 23, zabija 32 osoby na politechnice w Virginii, po czym popełnia samobójstwo. Wstępne ustalenia podają, jakoby sprawca był pasjonatem Counter-Strike'a. Jego współlokatorzy twierdzą, że nigdy nie widzieli, żeby grał w cokolwiek, ale pomimo tego do sprawy włącza się Jack Thompson, ponownie zrzucając winę na gry video.

Wrzesień 2007 – szesnastoletni Daniel Petric wymyka się z domu bez wiedzy rodziców, aby zakupić Halo 3. Rodzice konfiskują grę i chowają ją w skrzynce, w której trzymają także przeznaczony do obrony własnej pistolet. Daniel wykrada grę, zabiera broń, po czym strzela swoim rodzicom w głowy, zabijając matkę i raniąc ojca. Pomimo żarliwych zapewnień adwokatów twierdzących, że to uzależnienie od gier skłoniło chłopaka do popełnienia zbrodni, sąd nie uznaje tego za czynnik łagodzący.

Grudzień 2007 – rosyjscy gracze w Lineage 2, należący do rywalizujących klanów, umawiają się na „ustawkę" w realu, co kończy się śmiercią jednego z nich.

Marzec 2009 – siedemnastoletni Tim Kretschmer zabija 15 osób w szkole w Winnenden, w południowo-zachodnich Niemczech, po czym popełnia samobójstwo. Wiadomość, że sprawca był miłośnikiem Counter-Strike'a, a tuż przed popełnieniem zbrodni grał w Far Cry 2 szybko zostaje podchwycona przez media. Rodziny ofiar wystosowują list otwarty do prezydenta i pani premier, domagając się ograniczenia dostępu do broni palnej, zmniejszenia ilości przemocy pokazywanej w telewizji oraz zakazu sprzedaży brutalnych gier.

Dobrze jednak, ale właściwie co nas to obchodzi? Choć do Niemiec mamy nie tak znowu daleko, to jednak ich wewnętrzne ustawodawstwo nie ma najmniejszego wpływu na nasze życie. To dosyć krótkowzroczna filozofia. Nasi posłowie nie takie głupoty z Zachodu podchwytywali, niewykluczone więc, że jeśli przedsięwzięcie zakończy się sukcesem, także i u nas znajdzie się moralista chcący zbić kapitał polityczny na szczytnym dziele bronienia nas przed samymi sobą. Dlatego osobiście zamierzam z uwagą śledzić rozwój akcji w tej sprawie, co serdecznie radzę wszystkim zainteresowanym.

CZYTELNICY CO UWAŻNIEJ PRZETRZEPUJĄCY ODMĘTY INTERNETU BYĆ MOŻE SŁYSZELI O OSTATNIEJ PRZEGENIALNEJ INICJATYWIE NIEMIECKICH MINISTRÓW – USTAWIE MAJĄCEJ ZAKAZAĆ PRODUKCJI I ROZPOWSZECHNIANIA NA TERENIE ICH KRAJU BRUTALNYCH GIER

BERLIN CIĄGLE WALCZY!

Wkrótce po tym, jak o pomyśle na cenzorską ustawę zrobiło się głośno, niemieccy gracze postanowili wziąć sprawy we własne ręce i przeciwstawić się próbom łamania ich praw. Wynikiem owej inicjatywy była internetowa petycja wystosowana do tamtejszego parlamentu. Dokument, w lekkim skrócie, głosi:

Posłowie powinni głosować przeciwko wprowadzeniu pomienionej ustawy w życie. Jako dorosły obywatel i osoba uprawniona do głosowania, gorliwie proszę o:

- zaprzestanie używania irytującego i obraźliwego terminu „killerspiele" w dyskursie politycznym

- wzmocnienie zaufania obywateli do już istniejących programów ochrony niepełnoletnich

- skuteczniejsze wprowadzanie w życie już istniejących praw, mających ograniczać dostęp nieletnich do gier przeznaczonych dla dojrzałego odbiorcy

- pomoc w zwiększaniu wiedzy rodziców i innych osób odpowiadających za edukację nieletnich w kwestii mediów elektronicznych

- promowanie przemysłu gier komputerowych w Niemczech, także poprzez wspomaganie edukacji w związanych z nim zawodach

Autor petycji zasadniczo zawarł w niej wszystkie kluczowe dla sprawy kwestie, choć momentami entuzjazm lekko go poniósł – zwłaszcza w ostatnim punkcie. Wara rządom od prób „promocji" branży, jakoś dawała ona sobie radę sama przez te wszystkie lata, a interwencjonizm państwowy nie robi dobrze żadnej gałęzi przemysłu – już my coś o tym wiemy. Wystarczy, żeby nie przeszkadzali.

Najważniejsze jednak, iż dokument już ładny kawał czasu temu przekroczył próg 50 tysięcy podpisów, co oficjalnie kwalifikuje go do poddania pod dyskusję w kwestii planowanej ustawy. Samo w sobie nie przesądza to jeszcze niczego, ale z pewnością jest to krok we właściwym kierunku.

Morał z tego, nieco przyciężkawego wywodu jest prosty. Jestem dorosłym i – nie chwaląc się – całkiem już dojrzałym facetem i nie życzę sobie, aby zakazywano mi czynności, które nie szkodzą absolutnie nikomu. Mówiąc bardziej przyziemnie – jeśli odczuwam przemożną chęć zagrania w grę polegającą na przypiekaniu niemowląt nad ogniskiem, a ktoś zechce dla mnie taką grę wyprodukować, to – tak długo, jak wszystko rozgrywa się jedynie na ekranie komputera czy telewizora – nic do tego panu ministrowi, proboszczowi, sąsiadom i zatroskanemu społeczeństwu. To nie jest kwestia smaku czy opinii, tylko najzwyklejszego w świecie poszanowania wolności osobistej. Którego sobie i Wam, kończąc się nabzdyczać, serdecznie życzę. //**DrMax**

DRAGON AGE™

POCZĄTEK

18
www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation Network

PLAYSTATION 3

XBOX 360

© 2009 Electronic Arts Inc. EA i logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/
w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation" i „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony

CO MNIE NIE ZABIJE,
DA MI SIŁĘ ABY WYPEŁNIĆ PRZEZNACZENIE.

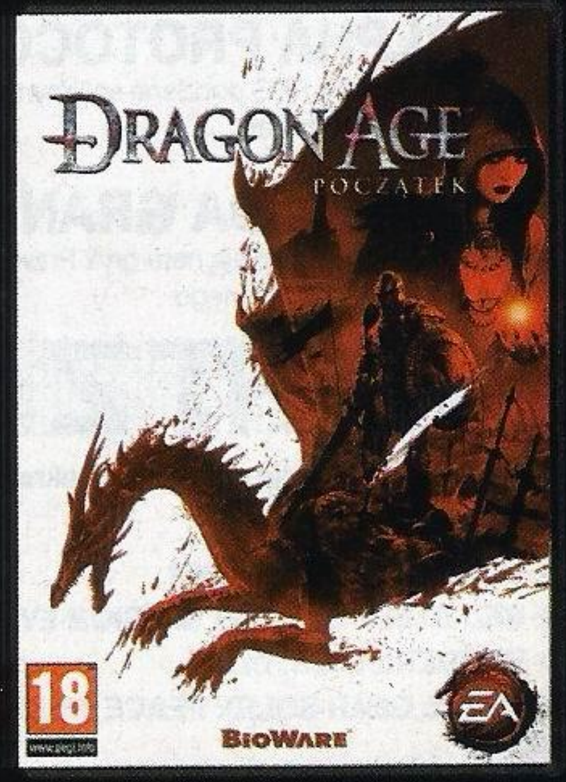
TEJ JESIENI WYBIERZ SWÓJ POCZĄTEK I PRZEŻYJ NAJWSPANIALSZĄ PRZYGODĘ W HISTORII GIER RPG

W czasach wszechogarniającej ciemności, los ludzkości spoczywa w rękach wybrańca. Zostań Szarym Strażnikiem i wybierz swoją przeszłość, wybierz odpowiednich sojuszników, a jedynym wyborem dla twoich wrogów będzie śmierć.

Gra w sprzedaży w listopadzie 2009.

www.bioworld.ea.pl

www.dragonage.pl



POLSKA WERSJA PL DUBBING

NAJWIĘKSZA POLONIZACJA W DZIEJACH POLSKICH GIER.

Gra w pełnej, polskiej wersji językowej na PC DVD, PlayStation®3 i Xbox 360™

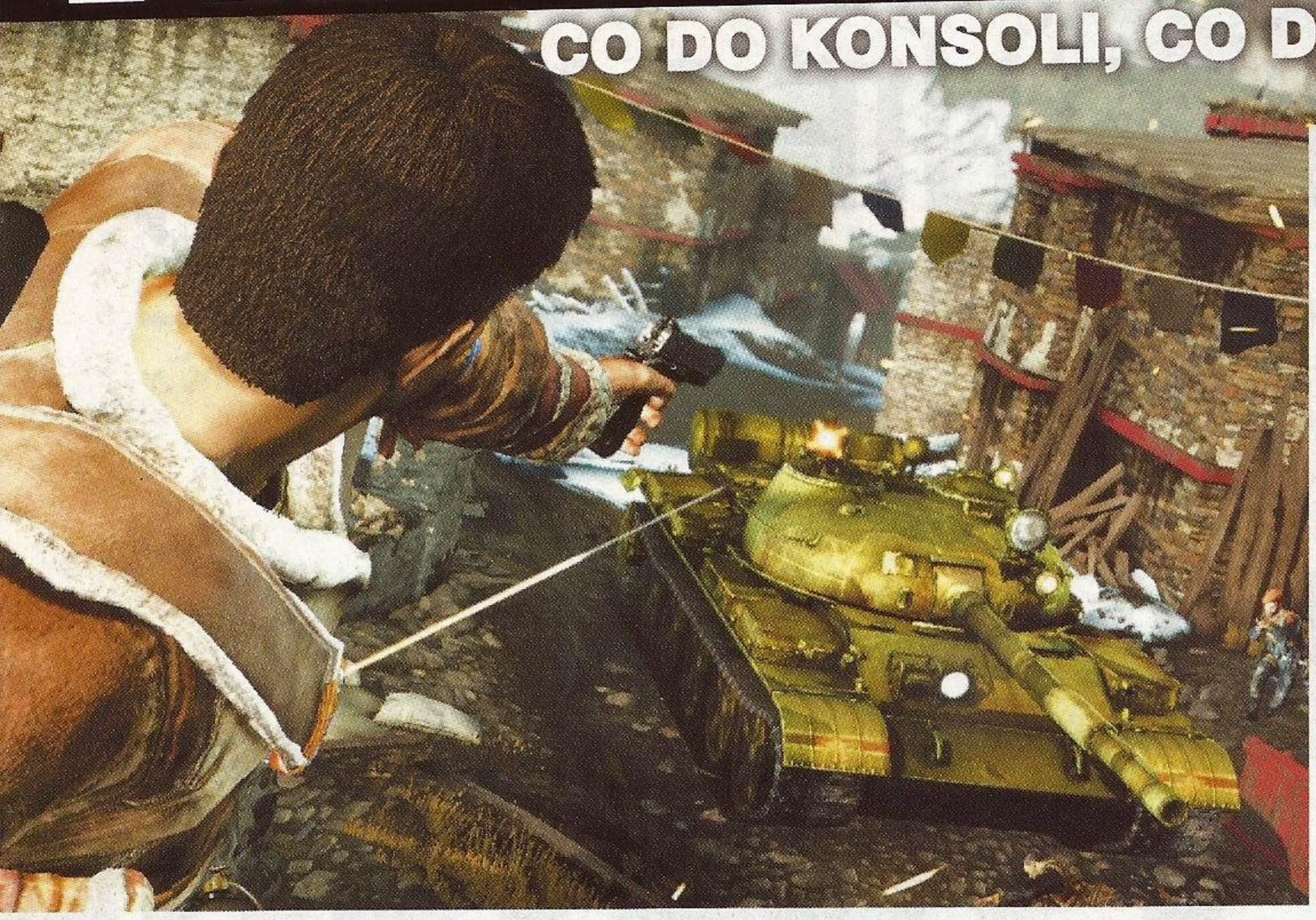
GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™

BIOWARE™

lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age i logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



48 **Uncharted 2: Among Thieves**
PlayStation 3

54 **Section 8**
Xbox 360

55 **Professor Layton and the Pandora's Box**
Nintendo DS

56 **HALO 3: ODST**
Xbox 360

60 **Zombie Apocalypse**
Xbox 360

60 **The Warriors: Street Brawl**
Xbox 360

60 **Ion Assault**
Xbox 360

60 **Defense Grid: The Awakening**
Xbox 360

60 **Bubble Bobble NEO**
Xbox 360

60 **Brave: The Warrior's Tale**
Xbox 360, Wii, PSP

61 **Scribblenauts**
Nintendo DS

62 **NHL 10**
Xbox 360, PlayStation 3

63 **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**
Wii

64 **The Beatles: Rock Band**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

65 **Guitar Hero 5**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2

66 **Marvel Ultimate Alliance 2**
Xbox 360, PlayStation 3

68 **MotorStorm: Arctic Edge**
PSP

69 **FIFA 10**
Wii

70 **Gran Turismo**
PSP

72 **Dissidia: Final Fantasy VII**
PSP

73 **Heroes over Europe**
Xbox 360, PlayStation 3

74 **Operation Flashpoint: Dragon Rising**
Xbox 360, PlayStation 3

76 **Dead Space Extraction**
Wii

77 **Raven Squad: Operation Hidden Dagger**
Xbox 360

78 **G-Force**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, PSP

78 **UP**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, PSP

79 **Madden NFL 10**
Xbox 360, PlayStation 3

80 **WET**
Xbox 360, PlayStation 3

82 **Mini Ninjas**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

83 **Soulcalibur: Broken Destiny**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

84 **Mana Khemia: Fall of Alchemy**
Xbox 360, PlayStation 3, Wii

85 **Mass Effect: Pinnacle Station**
Xbox 360

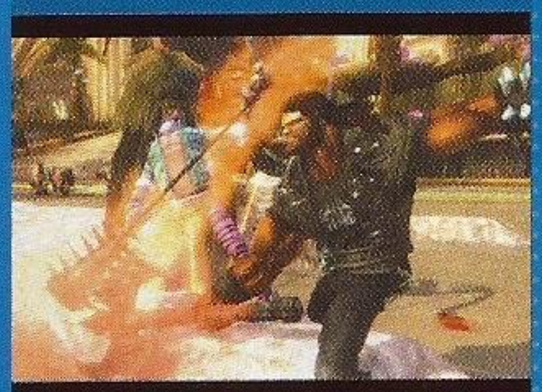
85 **Trine**
PlayStation 3

85 **Tales of Monkey Island: Episodes 1+**
Wii

85 **Command & Conquer Red Alert 3: Commander's Challenge**
Xbox 360, PlayStation 3

N+ MOST WANTED LISTOPAD 2009

DJ HERO
Kolejny etap ewolucji gier muzycznych – ponad setka mistrzowskich mash-upów i plastikowy turntable do przekładania naleśników.



BRÜTAL LEGEND
Odrzucona przez Activision heavy-metalowa epopeja Tima Shafera zostanie wydana pod skrzydłami EA.

TEKKEN 6
Kolejny rozdział sagi o patologicznej rodzinie Mishima. Wygląda świetnie!

Kandydat do tytułu gry roku zrecenzowany

E3 2009. Microsoft ogłasza współpracę z Twitterem. Posiadacze kont Live będą mogli pisać notki z poziomu konsoli, ale nie podczas grania. Może kiedyś, na razie nikt o tej opcji nie myśli. Jak odpowie Sony? Co zaoferuje użytkownikom PS3, skoro MS zaklepał też współpracę z Facebookiem? Sony nie porusza tematu.

Wrzesień 2009. Uncharted 2: Among Thieves trafia do recenzentów, a ci zszokowani odkrywają, że z poziomu gry można zalogować się do Twittera. Gra sama aktualizuje konto informując o postępach gracza. Nikt o tym wcześniej nie wspominał, nie było to coś, czym Naughty Dog chciało się chwalić. No big deal. Ale ponownie Amerykanie zaskoczyli świat. Dwa lata temu zrobili to wprowadzając do Uncharted: Drake's Fortune system osiągnięć. To było jeszcze zanim Sony wystartowało z Trofeami.
W redakcji żartujemy, że ekipa Naughty Dog powinna zostać zatrudniona do zaimplementowania polskiego języka w XMB, a jakby się rozpędzili to i polskiego Live'a mogliby zrobić. Oni by potrafili.

Nasza recenzja Uncharted 2 jest już gotowa od półtora tygodnia, a gdy powstaje ten tekst, właśnie zeszło embargo na recenzje w Internecie. Zerknąłem z ciekawości. Oceny wahają się pomiędzy 9.5 a 10, nawet tak krytyczna strona, jak Eurogamer wystawiła maksymalną ocenę. Wszyscy zachwycają się tym, co zrobiło Naughty Dog.

Ale właściwie, co takiego zrobiło Naughty Dog?

Nie chcę powtarzać recenzji, więc zwrócę uwagę na coś innego. Autorzy przygód Drake'a nie starają się być pionierami, nie szukają nowych kierunków rozwoju branży gier, nie próbują na siłę wmówić ludziom, że są wizjonerami. Oni są mistrzami swojego rzemiosła. Wzięli wszystko to, co w grach jest od dawna znane, zebrali do kupy, zobaczyli, co jest fajne, a nudne elementy wyrzucili do kosza. Wsłuchali się w głosy fanów, wyciągnęli wnioski z krytyki. Mogli sobie na to pozwolić. Mieli gotowy silnik, a o budżet martwiło się Sony. Czy w tak komfortowych warunkach każdy stworzyłby grę na miarę Uncharted? Mimo wszystko wątpię. Nie każda gra wewnętrznych ekip konsolowych gigantów jest tak doskonała, jak Among Thieves. Naughty Dog długo pracowali na swój sukces, od dawna byli w pierwszej lidze developerów, ale dopiero dziś udowodnili, że są w absolutnej czołówce.

Zawsze wysoko ceniłem ludzi pracujących nad rozbudowywaniem gier, wprowadzaniem innowacji, dlatego tak bardzo czekam na Heavy Rain, dlatego gorąco kibicuję autorom Assassin's Creed II, to również powód, dla którego szanuję Hideo Kojimę i innych japońskich mistrzów. Ale Uncharted 2 przypomniało mi, że nie chodzi tylko o nieustanne szukanie nowości. Z narzędzi, które od dawna są dostępne, także można stworzyć dzieło niezwykłe, ponadczasowe. Trzeba tylko umieć dostrzec i wydobyć potencjał z powszechnie znanych motywów, a powstają cuda pokroju skrytpowanych sekwencji, w których połączone zostały walka (również z „bossem") i najbardziej widowiskowe elementy platformowe, jakie kiedykolwiek widziałem. Chodzi o to, by odpowiednio dopasować wszystkie elementy układanki.

Naughty Dog zrobili to perfekcyjnie.

//Mielu

TU NIE CHODZI O TO, ŻEBY PO PROSTU DOTRZEĆ *do* CELU

TU CHODZI O CZTERY KÓŁKA *i* PRĘDKOŚĆ

DLA RAJDOWCÓW *i* TYCH, KTÓRZY KOCHAJĄ DRIFT

DLA ARTYSTÓW *i* MARZYCIELI

TO COŚ WIĘCEJ *niż* ZBIÓR PIKSELI

TO ALUMINIUM *i* WŁÓKNO WĘGLOWE

TO NIE JEST SYMULACJA

TO *zaproszenie*...

3

www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

Turn 10

W SPRZEDAŻY OD 23.10.09 XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3

© 2009 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE oraz logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft. Znaki towarowe, patenty projektowe i prawa autorskie są wykorzystywane za zgodą właściciela, firmy AUDI AG.

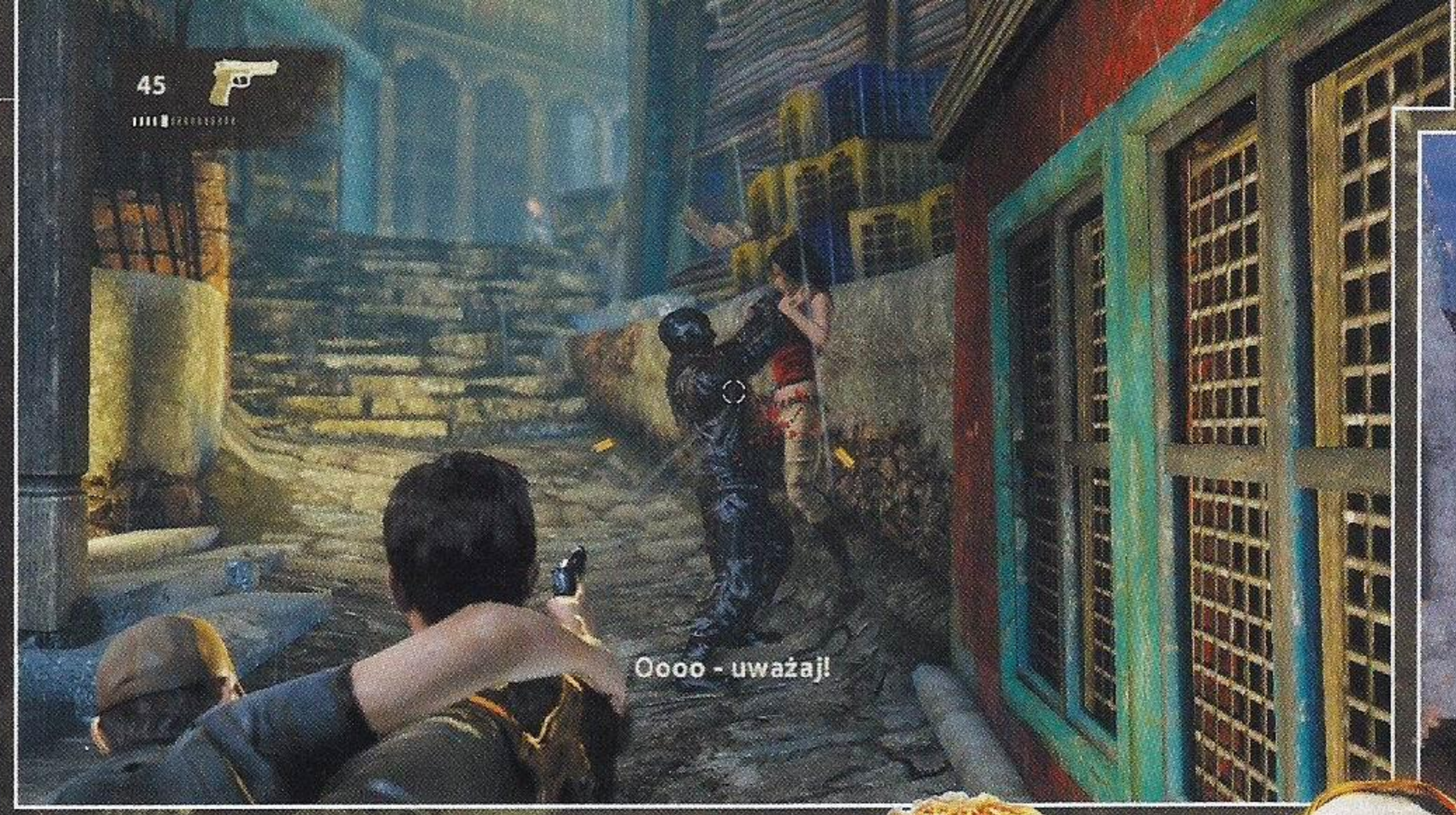
FORZA MOTORSPORT 3

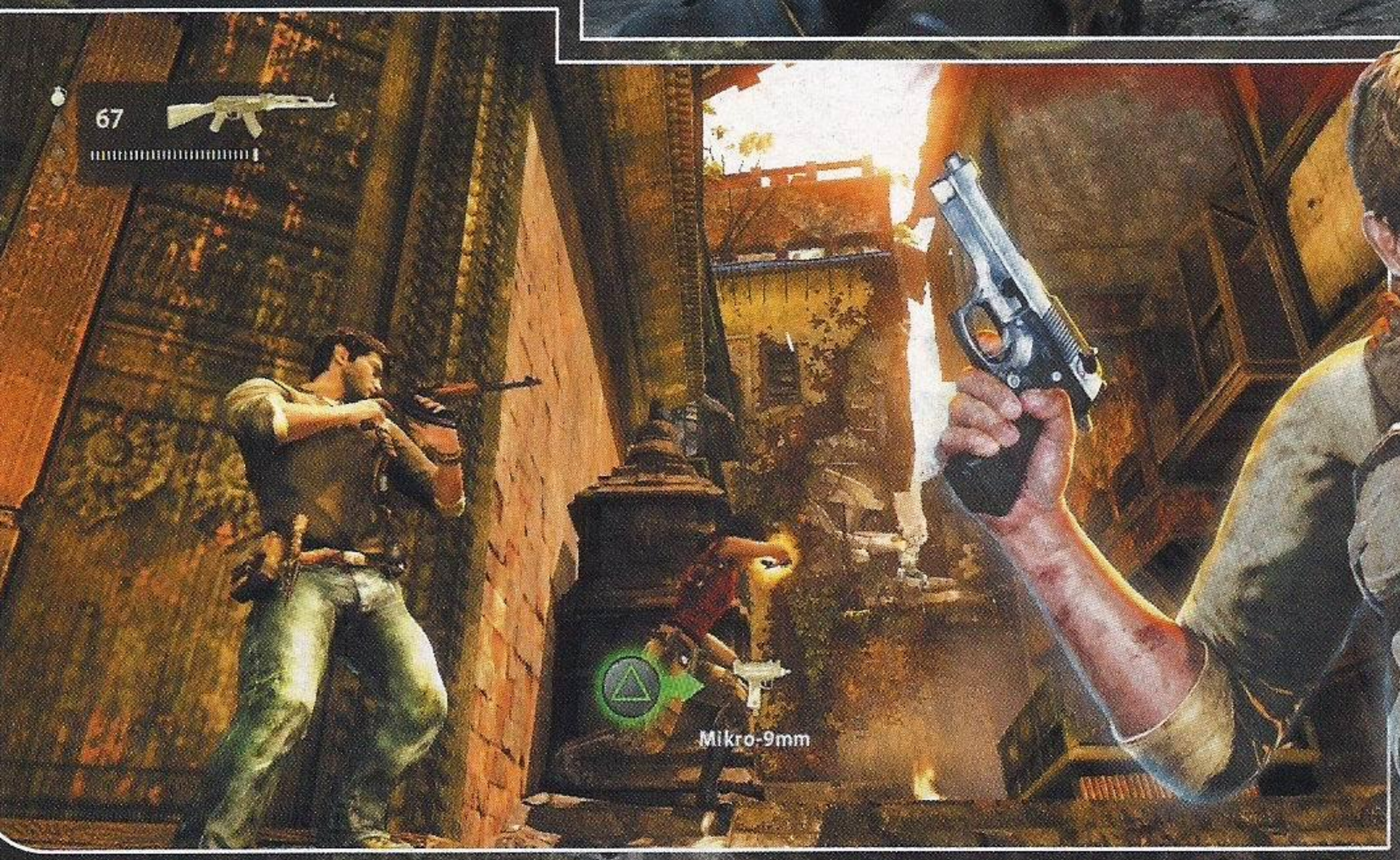
ŚCIGAJ MARZENIA

Jump in.

XBOX 360

MROCZNY RYCERZ Po pierwszych zwiastunach wydawało się, że gra nabierze mrocznego klimatu. Momentami robi się dość poważnie, ale nigdy za bardzo. W grze jest mnóstwo lekkiego humoru i ten „ciepły luz", który sprawia, że człowiek uśmiecha się gapiąc się w ekran. Przekonacie się, gdy zobaczycie końcówkę.





UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

NAUGHTY DOG ROZBIŁO BANK ZANIM ZACZĘŁA SIĘ JESIEŃ

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Naughty Dog
- Liczba graczy: 1 (10)
- Premiera: 16.10
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Pierwsze Uncharted było świetne i powoli zyskiwało sobie miano najlepszej gry na PlayStation 3, tymczasem Uncharted 2 to już masakryczny pokaz mocy tej maszyny i jak dla mnie kamień milowy w dziedzinie konsolowej rozrywki. Przed Modern Warfare także były inne FPSy, prawda? A jednak po strzelaninie Infinity Ward już nic nie było tak samo. Podobnie jest w przypadku tej gry. Nieprawdopodobna robota. Genialna i mistrzowska. Kunszt Naughty Dog zasługuje na gigantyczną plazmę i ubernaglośnienie. **10/10**

Przez pewien czas wydawało mi się, że dopiero Heavy Rain pokaże, czym naprawdę jest interaktywny film; że będzie długo poszukiwanym przez developerów spoiwem pomiędzy grami a filmami. Wpatrywałem się więc w dzieło Davida Cage'a, jak w obrazek odliczając dni do premiery i zupełnie nie zwracając uwagi na Uncharted 2. To znaczy, interesowała mnie nowa gra zespołu Naughty Dog, ale nawet przez myśl mi nie przeszło, że to właśnie w kontynuacji przygód Nathana Drake'a zobaczę, jak zaciera się granica między grami a filmami.

NAJLEPSZY FILM ROKU

Przerywniki filmowe są tak kapitalne, że aż ciężko uwierzyć. Zrealizowano je identycznie jak w pierwszej części. Najpierw jednocześnie zarejestrowano ruchy i głosy aktorów – to dlatego angielski dubbing jest doskonały, aktorzy po prostu grali, a nie podkładali głosy w studio nagraniowym. Dlatego postacie ruszają się tak naturalnie. Grymasy ich twarzy to już zasługa grafików, podobnie jak ujęcia kamery – wszelkie najazdy, odjazdy, obroty, ustawienie źródła światła tak, by podkreślało emocje i wiele innych drobiazgów. Najlepsze jest to, że scenki hulają na silniku gry. Dlatego, gdy już się kończą, nie widać wielkiej różnicy pomiędzy nimi a właściwą rozgrywką. Nie jest tak, jak w Heavenly Sword, gdzie różnica jest widoczna gołym okiem i dzisiaj już raczej nieprzyjemnie się na to patrzy. Przejście jest naturalne, a co ważniejsze, rozmowy nie ustają. Nathanowi niemal przez całą grę ktoś towarzyszy, ma więc z kim rozmawiać, ale gęba mu się nie zamyka nawet gdy jest sam. I to nie jest jakieś paplanie bez sensu, czy powtarzanie w kółko tych samych dwóch kwestii. Drake potrafi podczas karkołomnej wspinaczki nagle wypalić do Chloe, że na pewno jej zaimponował, na co słyszy: „dostaniesz banana". Nawet jeśli po takiej ripoście Nate się zamyka, to i tak tylko na moment, by po chwili wrócić do tematu.

Gdy wszedłem z Chloe i Sullym do jaskini pełnej szkieletów, bohaterowie najpierw nerwowo reagowali („o Boże", „tu muszą być setki ciał"), później zastanawiali się, co się stało, a gdy zobaczyli ślady krwi komentowali („masakra", „mam dziwne wrażenie, że pozabijali się nawzajem"). Nie zapomnieli o kilku żartach, a przede wszystkim o rzuceniu uwag przydatnych do lepszego zrozumienia fabuły.

Wszystko to sprawiło, że nawet przez chwilę nie czułem podziału na rozgrywkę i scenki przerywnikowe. Rozgrywka stała się naturalnym przedłużeniem nieinteraktywnych filmów. Wrażenie to spotęgowały skryptowane sekwencje rodem z Modern

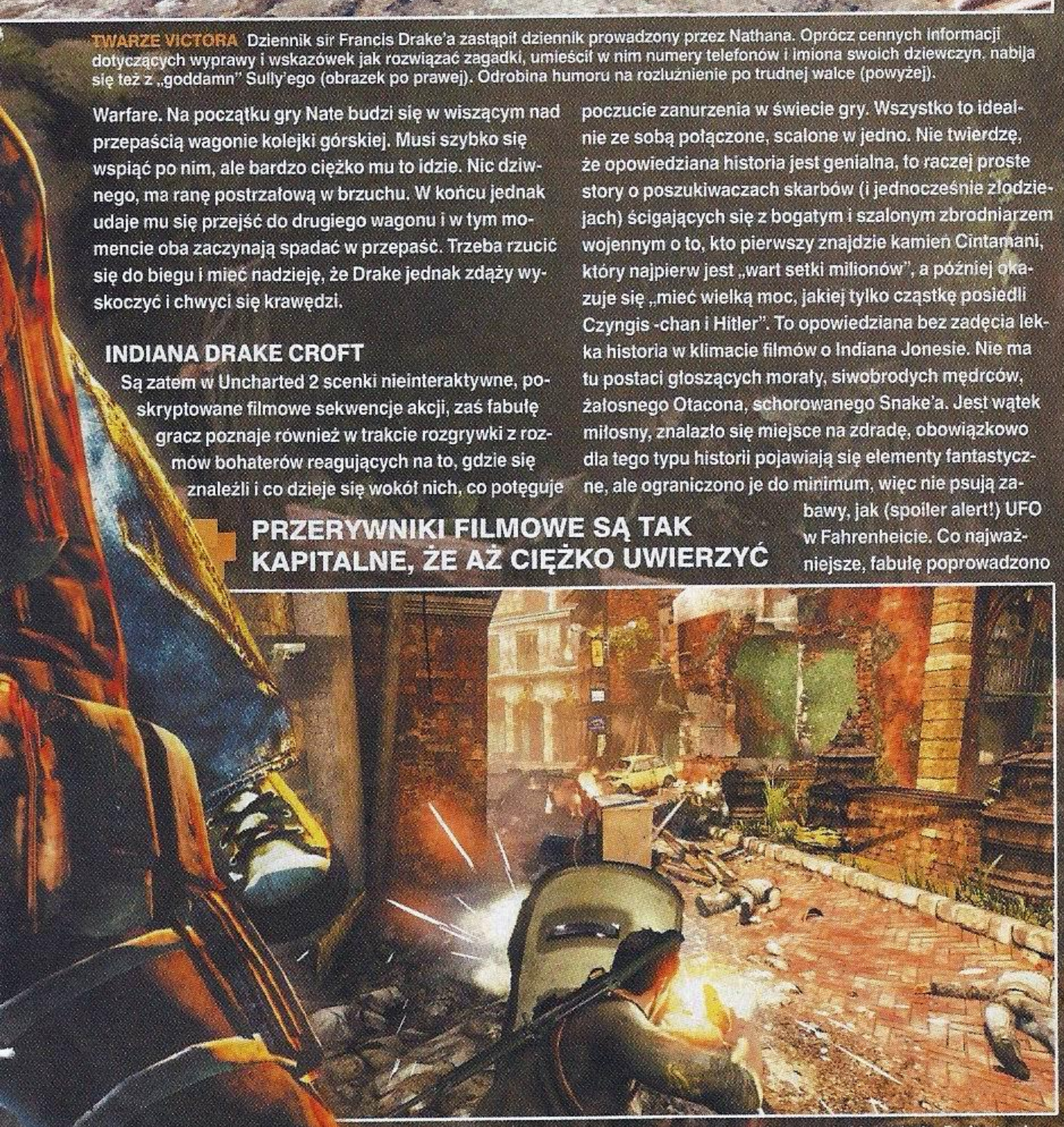
TWARZE VICTORA Dziennik sir Francis Drake'a zastąpił dziennik prowadzony przez Nathana. Oprócz cennych informacji dotyczących wyprawy i wskazówek jak rozwiązać zagadki, umieścił w nim numery telefonów i imiona swoich dziewczyn. nabija się też z „goddamn" Sully'ego (obrazek po prawej). Odrobina humoru na rozluźnienie po trudnej walce (powyżej).

Warfare. Na początku gry Nate budzi się w wiszącym nad przepaścią wagonie kolejki górskiej. Musi szybko się wspiąć po nim, ale bardzo ciężko mu to idzie. Nic dziwnego, ma ranę postrzałową w brzuchu. W końcu jednak udaje mu się przejść do drugiego wagonu i w tym momencie oba zaczynają spadać w przepaść. Trzeba rzucić się do biegu i mieć nadzieję, że Drake jednak zdąży wyskoczyć i chwyci się krawędzi.

INDIANA DRAKE CROFT

Są zatem w Uncharted 2 scenki nieinteraktywne, poskryptowane filmowe sekwencje akcji, zaś fabułę gracz poznaje również w trakcie rozgrywki z rozmów bohaterów reagujących na to, gdzie się znaleźli i co dzieje się wokół nich, co potęguje poczucie zanurzenia w świecie gry. Wszystko to idealnie ze sobą połączone, scalone w jedno. Nie twierdzę, że opowiedziana historia jest genialna, to raczej proste story o poszukiwaczach skarbów (i jednocześnie złodziejach) ścigających się z bogatym i szalonym zbrodniarzem wojennym o to, kto pierwszy znajdzie kamień Cintamani, który najpierw jest „wart setki milionów", a później okazuje się „mieć wielką moc, jakiej tylko cząstkę posiedli Czyngis -chan i Hitler". To opowiedziana bez zadęcia lekka historia w klimacie filmów o Indiana Jonesie. Nie ma tu postaci głoszących morały, siwobrodych mędrców, żałosnego Otacona, schorowanego Snake'a. Jest wątek miłosny, znalazło się miejsce na zdradę, obowiązkowo dla tego typu historii pojawiają się elementy fantastyczne, ale ograniczono je do minimum, więc nie psują zabawy, jak (spoiler alert!) UFO w Fahrenheicie. Co najważniejsze, fabułę poprowadzono po mistrzowsku, udało się całą bajkę ułożyć w logiczny ciąg zdarzeń. Ba, nawet pokazano to graczom. Jeśli Drake ma trafić do Nepalu, to najpierw znajduje mapę pokazującą mniej więcej cel wyprawy. Na miejscu musi odnaleźć świątynię, co zrobi wypatrując ją z najwyższego budynku, więc musi przedtem wspiąć się na niego. A później zleźć. Jak dostaje się w góry? Oczywiście pociągiem, choć akurat ta podróż zostanie przerwana...

PRZERYWNIKI FILMOWE SĄ TAK KAPITALNE, ŻE AŻ CIĘŻKO UWIERZYĆ



ZA TARCZĄ Nie można zasłaniać się przeciwnikiem, ale tarcza też jest niezła. Pod ostrzałem zaczyna się odkształcać. Przez szparę na oczy można zasadzić wrogowi heada!

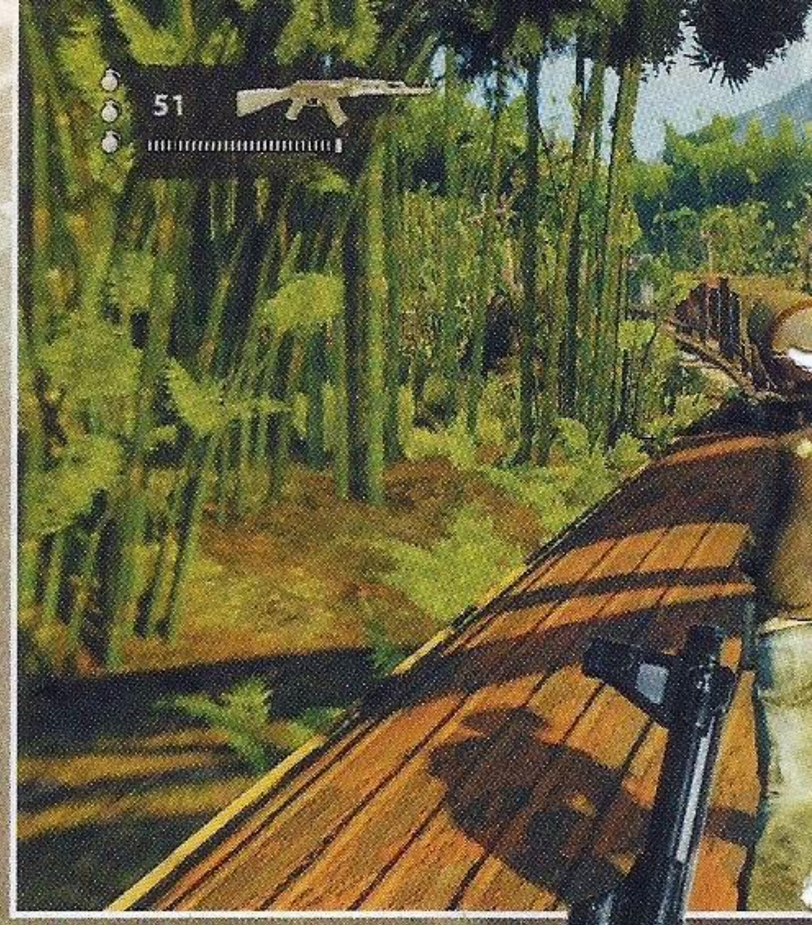
MÓW PO POLSKU

Zamiast zdradzać fabułę, pozachwycam się dubbingiem. Polskim. Bo o tym, że angielski jest doskonały, już wiecie. Polacy nie mieli komfortu grania swoich ról, jedynie wypowiadali kwestie do mikrofonów. Może dlatego na początku Chloe i Elena brzmią sztucznie. Inna sprawa, że w angielskiej wersji słychać różnice akcentów, Flynn mówi z brytyjskim, Chloe po australijsku, a Nate po amerykańsku. Później jednak aktorki podkładające głosy obu paniom rozkręcają się. Flynn i Drake od początku brzmią świetnie. Nie bez znaczenia jest to, o czym już pisałem – postacie cały czas rozmawiają, więc z jednej strony gracz w końcu do nich przywyka, z drugiej da się zauważyć, że aktorzy mieli dużo czasu, by się wczuć. Przeszedłem grę po angielsku, później chciałem tylko sprawdzić, jak wypadła polonizacja. Skończyło się na tym, że obejrzałem wszystkie scenki po polsku, po czym ponownie przeszedłem całą grę. Przyczepiłbym się jedynie do okrzyków strażników, są wyprane z jakichkolwiek emocji, nie ma w nich śladu złości czy strachu.

KOOP

Tryb kooperacji to misje niezwiązane z kampanią singlową. Można je przechodzić we dwie lub trzy osoby. Generalnie chodzi o to, żeby przejść od punktu A do punktu B walcząc po drodze z żołnierzami Lazarevica. Nawet na niskim poziomie trudności jest to niełatwe zadanie, przeciwnicy napływają falami, nie pozwalają graczom zbyt długo siedzieć w jednym miejscu – granatami wykurzają zza osłony. Strzelają z czego tylko się da, więc trzeba wykazać się nie lada umiejętnościami, żeby przeżyć. Szkoda, że przygotowano jedynie trzy mapy. Czekamy więc cierpliwie na DLC.

OH CRAP! Po polsku „o cholera". Nate nie rzuca mięsem, choć często wpada w takie tarapaty, że aż wydaje się to nienaturalne. Zabawa rozpoczyna się sceną z wiszącym wagonem. Trzeba się szybko po nim wspiąć, gra krótko objaśnia sterowanie i już po tutorialu. Dobrze wiedzieć, że Niegrzeczne Psiaki nie traktują gracza jak półgłówka, który nie wie, co ma robić. Z innej beczki, śnieg jeszcze nigdy tak dobrze nie wyglądał.



DRACZKI SĄ? Nate musi dostać się na przód pociągu jadącego do Tybetu. Biegnie po dachach wagonów, przeskakuje pomiędzy nimi, albo wchodzi do środka przez okna i przy okazji walczy. To nie nowość, było to choćby w Gears of War, ale tylko tutaj gracz ma wrażenie jakby naprawdę jechał pociągiem; wagony przechylają się, skręcają, zmienia się krajobraz i otoczenie.

RABUSIÓW PORTRET PIKSELARNY
ciekawostki z Uncharted 2 na screenshotach

Takiego problemu z wyborem screenów jeszcze nie mieliśmy. Złapaliśmy ich sto, każdy piękny. Nie mogliśmy trzymać ich dla siebie.

Otoczenia nie da się zniszczyć, ale warto spróbować wejść w interakcję z napotkanymi ludźmi czy zwierzętami. Nate chętnie kopnie piłkę, albo rozśmieszy dzieci robiąc głupią minę. Trzeba tylko podejść i nacisnąć trójkąt. To smaczek, gra Wam o nim nie powie.

Gra podaje informację na temat liczby skarbów znalezionych w każdym rozdziale. Warto odszukać wszystkie, nagrodą jest kasa, za którą można kupić bronie, skórki dla bohatera, odblokować filmy pokazujące proces produkcji gry.

Nolan North żartuje, że chciałby mieć tak silne ręce, jak Drake. Bohater przejmuje się wspinaczką mniej więcej tak, jak Alain „człowiek pająk" Robert. Zachwyca animacja postaci, to jak się potykają, przewracają, zrywają do biegu

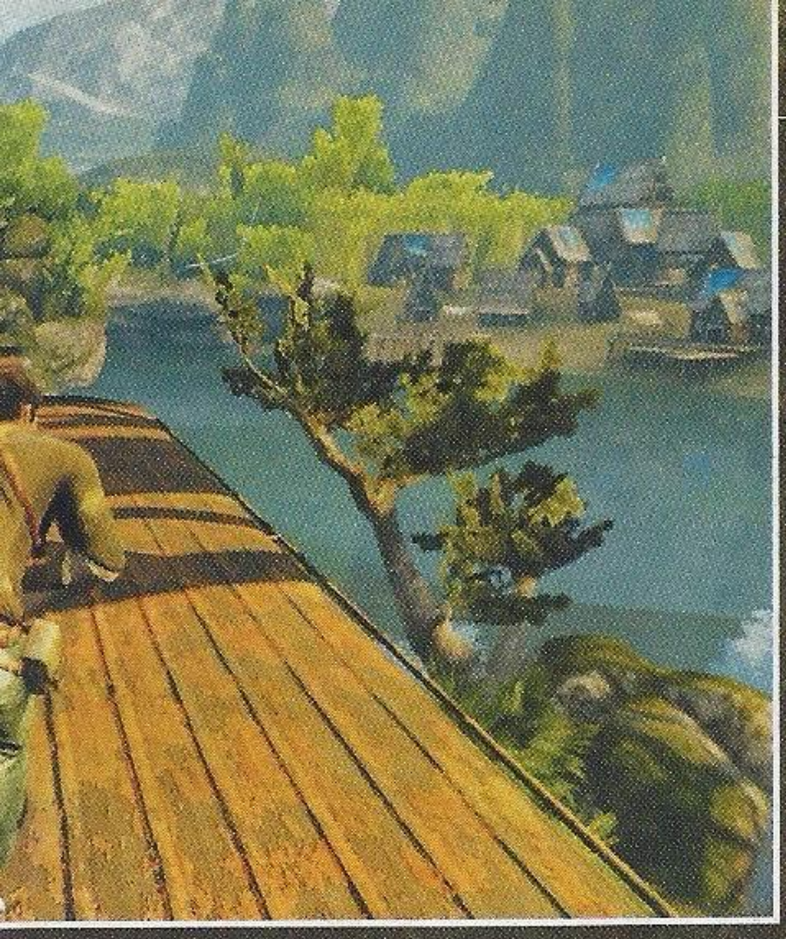
Do celu prowadzi tylko jedna ścieżka. Nie przeszkadza mi to, tak samo, jak w COD4MW. Czy każda gra musi być sandboxem? Poziomy są tak ciekawe i różnorodne, że o „parciu przed siebie" i nudzie nie ma mowy.

Jeśli miałbym powiedzieć, czego mi brakuje w Among Thieves, to chyba wskazałbym zagadki. Jest ich niewiele, a w większości i tak polegają na szukaniu drogi do dźwigni uruchamiającej mechanizm.

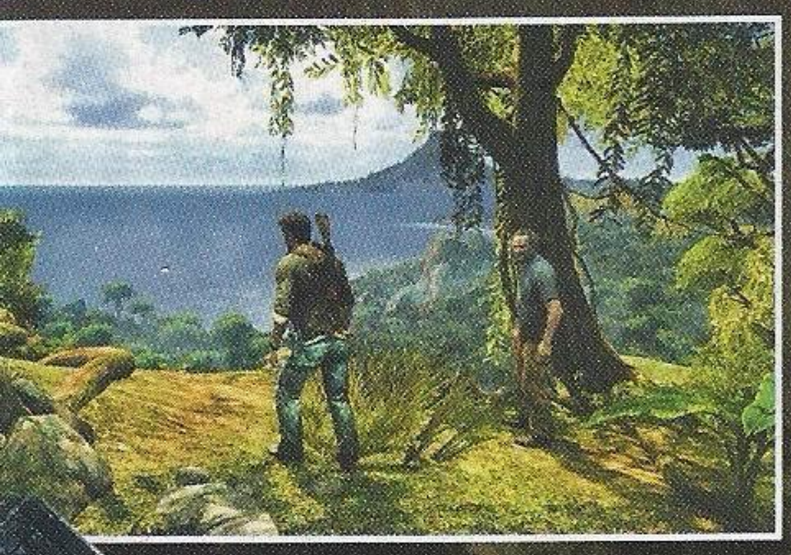
Krew tryska strumieniami, ale szybko znika. Nie ma także zbyt ostrych scen, choć może pierwszego spotkania z Lazarevicem nie pokazujcie najmłodszym. Bohaterowie nie rzucają mięsem. Co najwyżej usłyszycie „cholera", „dziwka" oraz „do licha".

Tłumaczom udało się zachować humor, większość żartów dobrze przełożono na nasz język. Tradycyjnie już zdarzyło się kilka wpadek związanych z tym, że tłumacze nie widzą gry, więc czasem muszą zdać się na intuicję. W jednym miejscu zamiast „złapię cię", jest „idę do ciebie", czy coś w tym stylu. Ostatnia króciutka kwestia Drake'a też nie zgadza się z oryginałem. I tak byłem zdziwiony, jak mało ogólnie jest tego typu błędów. Zauważyłem też, że niektóre wypowiedzi po polsku nie zgadzają się z polskimi napisami (te drugie są bardziej dosłownym tłumaczeniem angielskich tekstów), ale nie wiem po co mielibyście grać z polskim dubbingiem i napisami. W każdym razie, jeśli chcecie, macie taką możliwość. Możecie też grać z angielskimi głosami i polskimi napisami. Albo posłuchać niemieckich dialogów i czytać tekst po portugalsku. Udało się to, co nie udało się choćby w inFamous – można osobno wybrać język, w którym będą wyświetlane napisy i osobno ustawić język dla głosów. Bomba, tak powinno być w każdej grze.

Jest tylko jeden duży babol związany z dubbingiem. W siedemnastym rozdziale, na początku wyprawy z Tenzinem w góry, jest podłożony inny język niż polski. Już trwają prace nad łatką, która poprawi ten błąd. Uważajcie na niego, gdy będziecie grać.



GŁOŚNO I PO CICHU Minigun jest nieporęczny, ale kilku wrogów można zabić dla samej satysfakcji. W tureckim muzeum należy działać po cichu. To jedyne miejsce, gdzie gracz musi się skradać. Nie słuchajcie narzekających, to fajny, łatwy i krótki element gry.



DOBRY ZNAK Osłoną może być nawet znak, byle tylko nie zarobić kulki. W rogu widać Elenę. Dzielna blond reporterka z pierwszej części powraca. Victor Sullivan również. Bez nich nie wyobrażam sobie Uncharted.

NOWA JAKOŚĆ GRANIA

Napisałem, że nie czułem podziału na rozgrywkę i scenki. Powiem więcej, w ogóle nie zauważyłem podziału na sekcje wspinaczkowe, skradankowe, strzelanie oraz rozwiązywanie zagadek. Geniusz Uncharted 2 uwidacznia się w tym, że wszystkie te elementy zostały ze sobą doskonale zintegrowane.

System zbudowany jest tak, żeby w każdym momencie dało się schować za osłoną, wspiąć na murek, czy po ścianie, przeskoczyć nad przepaścią, albo zawisnąć nad nią i poczekać aż nieświadomy przeciwnik podejdzie i go w nią zrzucić. Wisząc, kucając, czy biegnąc wciąż można strzelać, a stojącego obok wroga da się sklepać kilkoma prostymi ciosami. Walki wręcz zostały uproszczone, ciosy zadaje się kwadratem, a gdyby przeciwnik zrobił kontrę, należy zrobić unik trójkątem i poprawić mu kwadratem. Bardziej skomplikowane kombinacje nie zdałyby egzaminu, tym bardziej, że walczy się pod ostrzałem, więc Nate ginąłby zbyt często.

Gra jest liniowa, więc do celu prowadzi tylko jedna droga, ale niemal w każdej miejscówce można spróbować walczyć na kilka sposobów. Na przykład po cichu wyeliminować wszystkich wrogów, albo wdrapać się na znak i używając go jako osłony strzelać zza niego. Nie ma tutaj wyraźnego podziału na strzelanie, czy wspinanie. Jak ktoś ma ochotę (i znalazł odpowiednią ścieżkę) może wejść się na dach budynku i stamtąd strzelać. Bardzo łatwo przyzwyczaić się do tej swobody. A jeśli z góry nie zaplanujecie, że będziecie strzelać, gdy tylko zobaczycie wroga, nagle sami poczujecie chęć spróbowania rozwiązania palącego problemu w inny sposób. Może warto uciszyć strażnika z tarczą i wejść do walki samemu się za nią kryjąc? Uncharted 2 pozwala zapomnieć o myśleniu: „o, teraz będę strzelać, zapominam o wspinaczce", „a teraz będę się wdrapywać, pistolet do niczego się nie przyda". I teraz najlepsze. Pamiętacie, jak narzekaliście, że pod koniec pierwszej gry zabawa sprowadzała się do nieustannej walki? Tutaj tego nie ma, ani razu nie wydawało mi się, żeby było zbyt dużo strzelania, czy skakania nad przepaściami. Świetne zbalansowanie poszczególnych elementów, zmieszanie ich w spójną całość – nazwijcie to jak chcecie, liczy się tylko to, że ten system działa i kopie tyłki.

A to jeszcze nie koniec. Uncharted 2 miażdży pytkę adrenalinopędnymi momentami w stylu ucieczki przed helikopterem prezentowanej podczas tegorocznego E3. Śmigłowiec ostrzeliwuje Nate'a i Chloe próbujących zejść z wysokiego hotelu. Trzeba szybko biec, przeskakiwać po balkonach, na dachu niższego budynku sklepać kilku przeciwników (pamiętając o ukrywaniu się przed seriami z helikoptera), a za chwilę, podczas walki wewnątrz, wszystko zaczyna się przewracać – to rakiety uszkodziły budynek i zaczyna się on walić. Mimo to przeciwnicy nie odpuszczają i wciąż atakują. Spróbujcie celować, gdy budynek przechyla się o kilkanaście stopni. Albo inna scena. Drake z Eleną gonią konwój ciężarówką. Nathan nagle ląduje na pace innego pojazdu. Musi ostrzelać wrogów jadących dżipem obok, kucnąć i przylgnąć do osłony, by nie oberwać kulki, a w końcu zmuszony jest przeskoczyć na jadący obok wóz. I tak kilka razy. To żadne QTE, nie ma wciskania sekwencji przycisków. Cały czas działa system poruszania się postacią – ten sam, jak podczas każdego innego momentu w grze. Coś takiego, choć na mniejszą skalę widziałem w Bionic Commando, takie cuda mieliśmy oglądać dopiero w God of War III, a tymczasem w Uncharted 2 jest ich całe mnóstwo.

UNCHARTED 2 MIAŻDŻY PYTKĘ ADRENALINOPĘDNYMI MOMENTAMI W STYLU UCIECZKI PRZED HELIKOPTEREM PREZENTOWANEJ PODCZAS TEGOROCZNEGO E3

SPRÓBUJ SIĘ PRZYCZEPIĆ

Jak już wspomniałem, grę przeszedłem dwa razy, po angielsku i po polsku, a niektóre rozdziały zaliczałem nawet czterokrotnie. Chciałem się Uncharted 2 dobrze przyjrzeć. Znalazłem kilka błędów. Drake'owi zdarzyło się zatopić po kostki w podłodze spadającego wagonu. Zauważyłem, że przeciwnicy głupio stali w kilku miejscach i czekali na atak z przodu nie słysząc jak zachodzę ich z boku. Rzadko odskakiwali od granatów na rozsądną odległość. Spawnują się w nieskończoność, ale na szczęście zdarza się to tylko w paru miejscach i nie

MULTI

Dziewięć rodzajów multiplayerowej wyrzynki (plus bonusowy tryb Machinima), to całkiem sporo, jak na grę, w której kampania singlowa jest najważniejsza. Team deathmatch, Elimination, odmiana CTFa, w której flagę zastępuje skarb (ciężki, żeby szybciej się poruszać trzeba nim rzucać), King of the Hill i jeszcze dwie odmiany walki o terytorium. Tyle grania przeciwko sobie, wspólnie można zaliczyć misje w koopie, spróbować przeżyć w Survivalu ataki kolejnych fal wrogów (gearsowa horda) albo wykraść złoto strażnikom. Przeciwnicy atakują zewsząd w ogromnych ilościach, bez headseta, znajomości mapy i umiejętności współpracy długo nie pożyjecie. Gra się identycznie jak w singla, można strzelać, kryć się za osłonami, walczyć wręcz, wspinać się albo zawisnąć nad przepaścią i zrzucić w nią nadbiegającego przeciwnika. To znacznie lepszy multi TPP niż w Metal Gear Online, no i oczywiście są perki, dodatkowe skórki dla bohaterów, bronie do kupienia. Czas pokaże czy Uncharted 2 zostanie peestrójkowymi Gearsami jeśli chodzi o multi. Zabawa jest przednia, wszystko w rękach graczy.

KILLER EXCLUSIVE NA PLAYSTATION 3

Konsola Sony doczekała się gry „na dziesięć”

Drake zawsze jest tym, który pierwszy dociera do skarbów, a jeśli jest drugi, to i tak na końcu udaje mu się przechytrzyć rywali. Naughty Dog pozostawiło konkurencję w tyle niczym Usain Bolt konkurentów w biegu na sto metrów.

Zachwycałem się już grafiką, o audio powiem tylko tyle, że ostatnio tak naturalnie rozchodzący się dźwięk słyszałem w Killzone 2. Mistrzowska jest też muzyka, choć sporo tu zremiksowanych kawałków z pierwszej części. Co nie zmienia faktu, że kupię soundtrack, ale nie spodziewajcie się epickiego grania rodem z Shadow of the Colossus czy Blade Runnera. Raczej coś w klimacie Piratów z Karaibów.
W Uncharted 2 jest wszystko, czego graczowi potrzeba. Możliwość obejrzenia każdego filmiku, zagrania w dowolny rozdział na dowolnym poziomie trudności, zamiana prawej gałki analogowej z lewą, włączenie osobno języka napisów i dubbingu. No i multiplayer. Tybetańska wioska, do której trafia Nate (screen powyżej), to jedna z siedmiu map.

Każdy bohater ma powód, dla którego ściga Lazarevica bądź z nim współpracuje. Nikt nie pojawia się w grze przypadkowo, losy całej wesołej gromadki przeplatają się. Co chwila Nathanowi towarzyszy ktoś inny, jedne postacie znikają, inne pojawiają się ponownie, a wszystko to tłumaczy fabuła. Od scenarzystów Naughty Dog branża może uczyć się fachu.

na taką skalę, jak w Modern Warfare. Kilka razy miałem pretensję do towarzyszy sterowanych przez konsolę, że podeszli do mnie, zamiast odwrócić uwagę i skupić ogień na sobie. Ale to drobiazgi, które nie przeszkodziły mi w cieszeniu się grą, bo... Mimo wszystko SI towarzyszy pracuje niemal bezbłędnie i naprawdę na każdym kroku czuć ich wsparcie. Bo przeciwnicy może i głupio reagują na granaty, ale przynajmniej dzięki temu używanie ich ma sens. Walki z nimi zawsze są emocjonujące, zwłaszcza, że robią dobry użytek z osłon.

Drake nie walczy już tylko ze sklonowanymi piratami w bandanach, wrogowie podzieleni są na klasy według opancerzenia (lekkie, średnie, ciężkie) i poziomu agresji. Gorąco robi się, gdy pojawia się opancerzony koleżka z shotgunem; taki drań napiera jak cyborg prosto na bohatera, a że chroni go pancerz, nic sobie nie robi z trafiających go kul. Jednym strzałem zabija, więc ciężko nie wpaść w panikę, gdy się zbliża. Co zrobić? Poczekać i spróbować walki wręcz? Uciekać? Żeby było trudniej, przeciwnicy zawsze występują w zróżnicowanych grupach, shotgunowcom towarzyszą snajperzy, albo lekko opancerzeni dranie z karabinami, wykurzający bohatera zza osłony granatami. Gra zmusza (osobiście wolę słowo „zachęca”) do szukania nowych kryjówek, poruszania się, zmieniania broni, używania granatów. Szkoda tylko, że otoczenie, za wyjątkiem kilku skrzynek, nie ulega zniszczeniu. Nate'owi schowanemu za murkiem niestraszne nawet pociski wystrzelone z bazooki.

O grafice można pisać poematy. Czegoś takiego jeszcze nigdy nie widziałem. Każda, powtarzam, każda miejscówka wygląda inaczej! Inne tekstury podłoża, pęknięte ściany, woda spływająca po uliczkach, plakaty albo maski wiszące na ścianach, sprzęt AGD w kuchni, koszyki stojące na taboretach, deski leżące na ziemi, ubrania rozwieszone na sznurze, krzywo ułożone

BULLSHOT! A wcale że bo nie, sam łapałem tego screena! To miejsce pokazywano na pierwszych obrazkach. Sami oceńcie czy były podkręcane. Gra wygląda obłędnie, jest mniej pastelowa i mniej rysunkowa (bajkowa) niż jedynka.

DZIESIĘĆ GODZIN Na liczniku, co daje jakieś dwanaście-czternaście realnego czasu gry. Niezły wynik.

„CO JEST NA 10? KLAUNI”

Nie zawsze Oskar dla najlepszego filmu musi przypadać dziełu trudnemu, dołującemu, zmuszającemu do myślenia. Udowodniła to nagroda dla „Władcy Pierścieni”. Przypomniano w ten sposób, że filmy mają przede wszystkim być rozrywką, o czym przez lata ludzie jakby zapomnieli. Ta historia przekonała mnie, że Uncharted 2 jednak może zgarnąć „dychę”. Nie wątpię, że GTA IV, World of Warcraft i sporo innych gier jest od niej bardziej rozbudowanych, ale nikt nie powiedział, że najwyższe oceny zarezerwowane są dla sandboksów i MMORPGów. Drugiej takiej gry action adventure po prostu nie ma, Lara Croft siedzi w kącie i płacze widząc, jak nędzne są Tomb Raidery przy Among Thieves, developerzy zaś powinni się uczyć sztuki scalania różnych form prezentowania fabuły oraz elementów rozgrywki w jedną sensowną całość. Skradanie jest świetne, strzelanie doskonałe, wspinaczka fantastyczna, a wszystkie te elementy pozwalają przeżyć niezapomniane chwile, jak walka na pędzącym pociągu. W żadnej innej tego typu grze historia nie jest tak świetnie opowiedziana i scalona z rozgrywką. A wszystko to podane w absolutnie najlepszej grafice i z doskonałym dźwiękiem, świetną muzyką i mistrzowskim dubbingiem (również polskim). Do tego dochodzi multiplayer i koop. Absolutna rewelacja. Gdyby Modern Warfare był grą action adventure, chciałby być Uncharted 2. ■■

BOHATER

Miło zobaczyć Drake'a w innych sytuacjach niż podczas przemierzania dżungli na rajskiej wyspie. Jest okazja poznać go z innej strony, zwłaszcza, że teraz o jego względy zabiegają (a może to on zabiega?) dwie dziewczyny o różnych charakterach i niemałym temperamencie. Nate interesuje się, naturalnie, obiema, co często stawia go w kłopotliwym położeniu. Te zabawne momenty pozwalają nie tylko lepiej poznać bohatera, ale ułatwiają identyfikowanie się z nim, czy po prostu polubienie go. Naughty Dog do spółki z aktorem Nolanem Northem udało się wykreować postać, na której graczowi zależy. Drake to zajebisty koleżka, już czekam na kolejne jego przygody.

O GRAFICE MOŻNA PISAĆ POEMATY. CZEGOŚ TAKIEGO JESCZE NIGDY NIE WIDZIAŁEM!

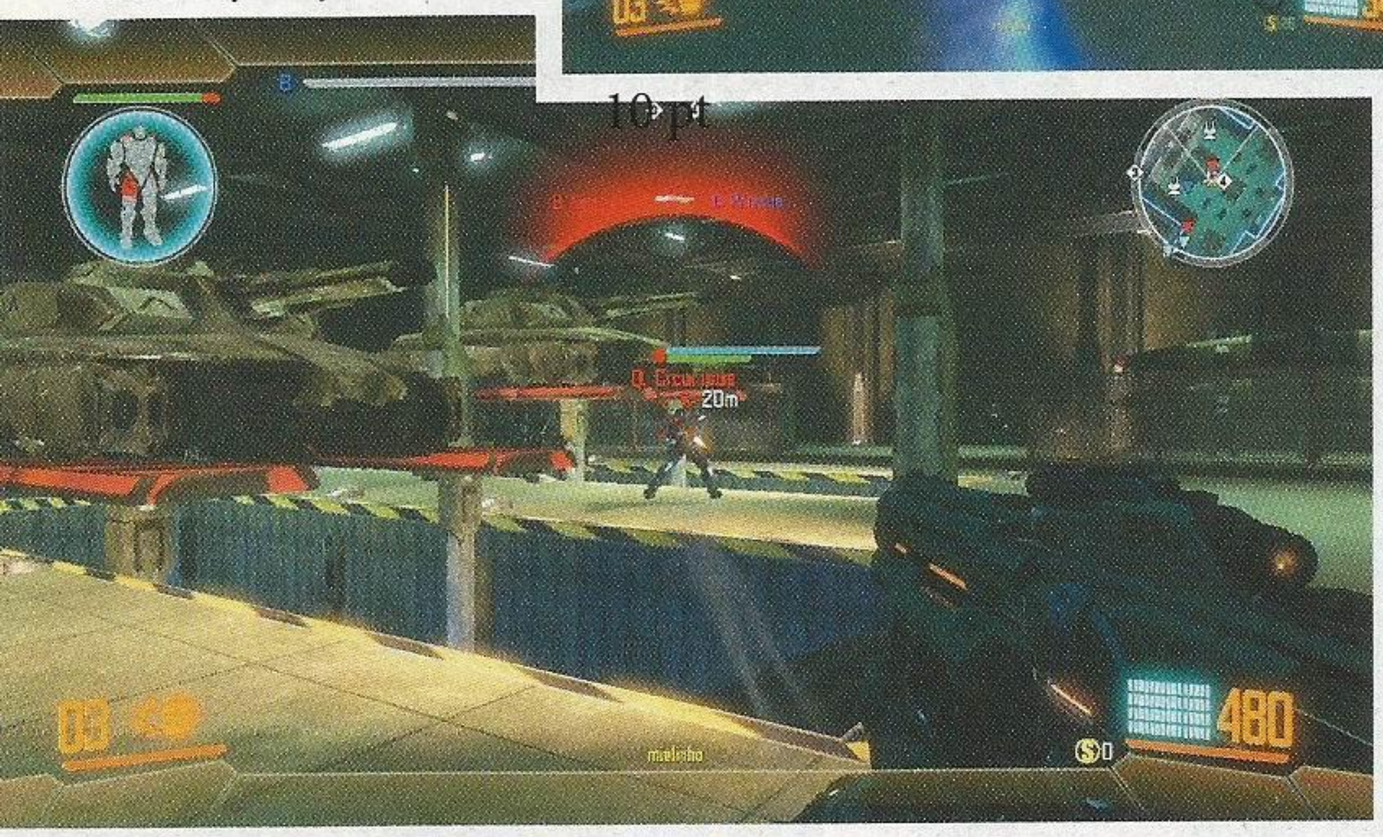
kamienne schody, doniczki. Pokażcie mi drugą tak piękną grę, w której otoczenia nie da się zniszczyć. Resident Evil 5? MGS4? Obie piękne, ale nie dorastają Uncharted 2 do pięt. Śnieg oblepiający kurtkę i spodnie bohatera, by po chwili odpaść. Kropelki deszczu rozpryskujące się w kałużach. Widoczność aż po horyzont. Wiem, że akcja toczy się w zamkniętych pomieszczeniach, więc to logiczne, że Among Thieves wygląda lepiej niż GTA IV czy inne sandboxy, ale nawet liniowe gry nie są tak piękne. Popatrzcie na ciało unoszące się na wodzie, obraz zanurzonej ręki jest realistycznie zniekształcony. W ogóle woda wygląda jak prawdziwa i reaguje jak należy, gdy się do niej wejdzie. Postacie rzucają cienie same na siebie, na otoczenie, a nawet kilka naraz jeśli są różne źródła światła. To wszystko tam jest cały czas, a przy tym animacja nie zwalnia poniżej 30 klatek na sekundę. Nie ma rozdzierania obrazu, ząbkowania krawędzi trudno się dopatrzyć. Liczba maleńkich detali i mnogość efektów graficznych robi piorunujące wrażenie, a prawdziwą bombą jest to, że dane się nie instalują. Tylko raz na początku trwa ładowanie, a później lecą wszystkie rozdziały i filmiki bez przerw na doczytanie danych (odbywa się to w tle i jest niezauważalne). Przerwy pomiędzy rozdziałami w MGS4 są przy tym żenujące. To jest po prostu OBŁĘDNE, nikt nie wycisnął tyle z PS3, co Naughty Dog. Nawet Killzone 2 przy Uncharted 2 wygląda ubogo.

OCENA **10/10**

+ OBŁĘDNA GRAFIKA, SYSTEM ROZGRYWKI, FABUŁA, DUBBING
− DROBNE BŁĘDY GRAFICZNE, BABOL W DUBBINGU W 17. ROZDZIALE

MISTRZ WŚRÓD ZŁODZIEI

O CO TA WOJNA? Planety są brzydkie, puste i nudne, więc po co ktokolwiek walczy o kontrolę nad nimi? Oprawa graficzna wypada przeciętnie, budżet najwyraźniej nie był zbyt duży, a projekty broni to fantastyka klasy B.



ZATRZYMAJ SIĘ PROSZĘ Szybki bieg i silniczki robią swoje, więc czasami ciężko w cokolwiek trafić. Przydaje się namierzanie. Jednak multiplayer to umiejętności, więc czym się tutaj wykazać? Kto szybciej zrestartuje system celowania?

SECTION 8

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Southpeak
- Producent: Timegate
- Liczba graczy: 1 (32)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gram mniej w multi niż Fax, ale to nie powód abym uwierzył, że nie da się zebrać ekipy kumającej tudzież ogarniającej (ach, ta młodzieżowa mowa). Jakby tak było, Sony nigdy nie odważyłoby się inwestować w MAG, gdzie naraz będzie grać 256 osób. Po prostu musicie mieć na uwadze, że do Section 8 potrzeba zgranej, myślącej drużyny. Podciągam ocenę do 7/10

MULTIPLAYER NAJPIERW MUSI BYĆ GRYWALNY, A DOPIERO POTEM ROZBUDOWANY

Po napisaniu krótkiej zapowiedzi Section 8 otrzymałem wiadomość, w której Marcellus sugerował, żebym podszedł do gry mniej cynicznie i poprawił tekst. Miał naturalnie rację, bo we wstępnych materiałach dotyczących nowej gry wypadałoby zachować choć umowny obiektywizm *(i choćby szczątkowy optymizm – mac)*. Ja jednak nie mogłem przejść obojętnie obok założeń tej produkcji, które nawet w ramach fantastyki budzą niedowierzanie.

EKIPA ODST MOŻE SIĘ SCHOWAĆ

Cały pomysł został zbudowany w oparciu o desant powietrzny, czy tak na dobrą sprawę orbitalny. Chłopaki mają standardowe zadania do wykonania w przypadku takich zagrywek taktycznych, czyli lądują przeciwnikowi prosto na głowie i niszczą instalacje obronne, które blokują odpalenie inwazji w pełnej skali. A jako, że gra rozgrywa się w przyszłości, gdy podróże kosmiczne to spacer po bułki, więc i technologia poszła do przodu. Desantu dokonuje się prosto z orbity planety, a boskie zbroje zapewniają bezpieczne lądowanie. Żadnych spadochronów, tylko solidne uda, których nie powstydziłby się bohater serii Halo, znany z nieprawdopodobnych skoków. I muszę przyznać, że te kilka sekund w trakcie których postać spada, wypada całkiem przyzwoicie. Problem w tym, że to odrobinę za mało. Po lądowaniu okazuje się bowiem, że praktycznie wszystko, co dobre, już było.

MASTER CHIEF TEŻ POŁAMAŁBY NOGI

Kampania dla jednego gracza przedstawia galaktyczny konflikt, w którym główni bohaterowie prezentują się niczym rzymscy gladiatorzy i wszelkie problemy załatwiają przy użyciu siły. Dla gracza oznacza to konkretną strzelaninę na powierzchni różnorodnych planet oraz wymianę ognia pośród futurystycznych budynków wojskowych. Poziomy są ogromne i zazwyczaj bardzo puste, ale na szczęście po kilku sekundach biegu odpala się boost i kamera zmienia się z FPP na TPP, co ułatwia poruszanie się z ogromną prędkością. Do tego należy jeszcze dodać silniczki, które zapewniają kilkusekundowy lot, tonę broni i granatów, oraz możliwość ulepszania całego tego sprzętu, by mieć obraz żołnierza przyszłości. Jednak gdy zaczyna się walka, szybko okazuje się, że trafienie kogokolwiek to nie lada wyzwanie. Co prawda pomaga namierzanie celów, ale działa ono bardzo krótko i później trzeba czekać, by system naładował się i zadziałał ponownie. I to samo dotyczy skoków, czy biegu, więc często wpadałem w miejsce, z którego nie mogłem się wydostać, czekając aż zbroja pozwoli mi się ruszyć. Ponarzekam jeszcze, bo chaotyczne walki z nudnawą fabułą w tle zdecydowanie ciężko uznać za wartą polecenia rozrywkę. Tym bardziej, że misje szybko zaczynają się powtarzać, a inteligencja towarzyszy broni kompletnie nie istnieje, więc do każdego przeciwnika trzeba pofatygować się osobiście.

ODROBINĘ TO SKOMPLIKOWANE

Tryb dla wielu graczy wypada w teorii bardzo ciekawie. Do wyboru jest kilka klas postaci, takich jak zwiadowca, inżynier, czy ciężkozbrojny, które faktycznie wpływają na rozgrywkę i różnią się między sobą. W dodatku każdy gracz może mieszać w ustawieniach zbroi i broni, więc tworzenie własnego bohatera prezentuje się ciekawie. Na mapkach, które są naprawdę sporych rozmiarów, grający mogą się specjalizować w określonych zadaniach. Czy to klasycznym mordowaniu wrogów, czy też przejmowaniu instalacji i punktów kontrolnych lub wykradaniu materiałów z bazy przeciwnika. I wszystko pięknie, ale takie podejście stawia na współpracę uczestników, co nawet w stosunkowo prostym Battlefield 1943 wypada tragicznie. Co z tego, że za zdobyte na polu walki punkty mogę zamówić zrzut ciężkiej broni, czy pojazdu, skoro moja drużyna i tak nie wykorzysta takiego wsparcia? Olbrzymia liczba opcji i możliwości w Section 8 zwyczajnie przeszkadza w zabawie, a brak sensownego samouczka też nie pomaga. Autorzy przesadzili z opcjami, ale nie zwrócili uwagi na to, że przecież ciężko dogadać się w Gears of War, by ktoś zapewnił wsparcie z karabinu snajperskiego, więc jak tu oczekiwać, że można przeprowadzić skuteczny atak na wielkich poziomach, skoro każdy próbuje ogarnąć skomplikowane sterowanie i niewygodne celowanie? Ba, współpraca w Fat Princess sprawia ludziom problemy, więc nie bardzo mogę polecić Wam ten tytuł, bo zanim ogarniecie zasady, na rynku pojawi się Modern Warfare 2. Niestety, ambicje przerosły producenta. ■■

OCENA 6.4/10

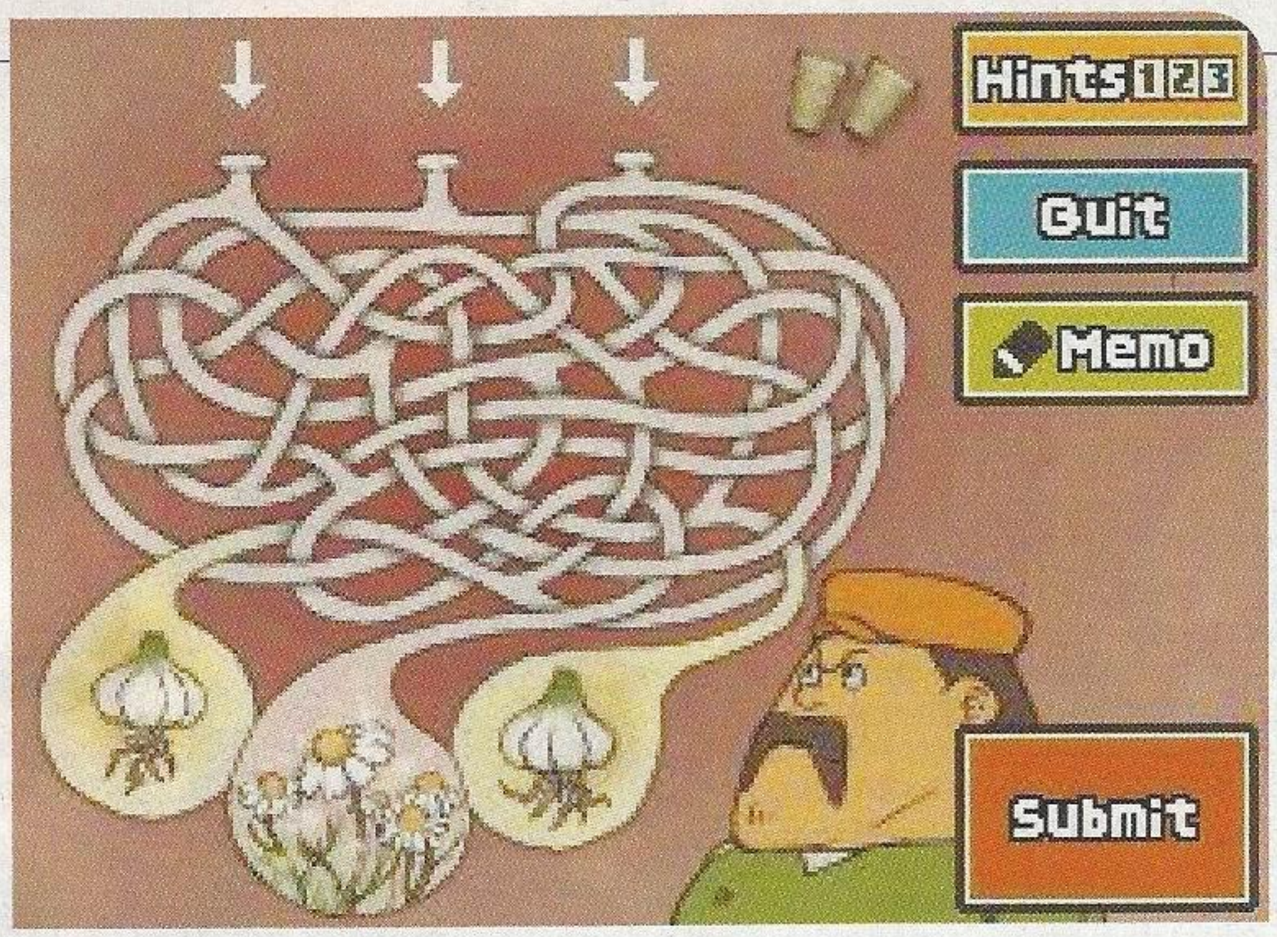
+ KLASY POSTACI, NOWE POMYSŁY, SPORE MOŻLIWOŚCI
– STEROWANIE, GRAFIKA, WSZYSTKO ZBYT SKOMPLIKOWANE

LEPIEJ OBEJRZEĆ DISTRICT 9

Zabili mnie w lobby?!

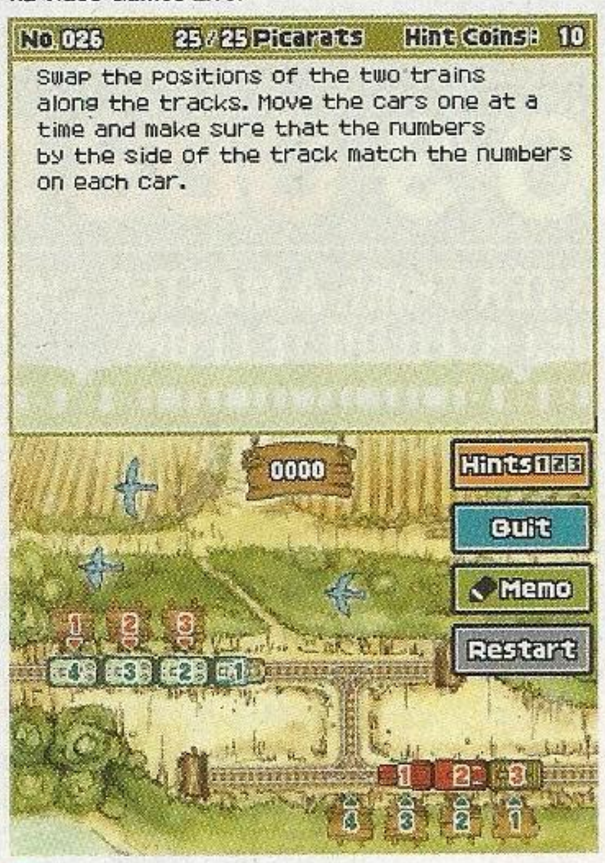
Respawn, czyli pojawienie się na mapie po stracie życia doskonale obrazuje problem z Section 8. Sam pomysł jest genialny, bowiem dokonuje się desantu na mapkę, czyli przez kilka sekund spada na pole walki. Można wybrać dowolne miejsce, albo lądować w okolicach drużyny i od razu włączyć się do bitwy. Koniec z nudnym odliczaniem i czekaniem, a w dodatku można spaść wrogowi na głowę. Tylko, że najpierw trzeba się przebić przez nieczytelne ekrany opcji, wybrać miejsce na malutkiej mapie, a potem okazuje się, że i tak ginie się od razu, bo wybrany obszar lądowania znajdował się w zasięgu działka przeciwlotniczego. Pierwszy raz zdarzyło mi się zginąć w grze, choć odliczany był respawn! Takie cuda nikogo nie przekonają do Section 8, a jest ich więcej.

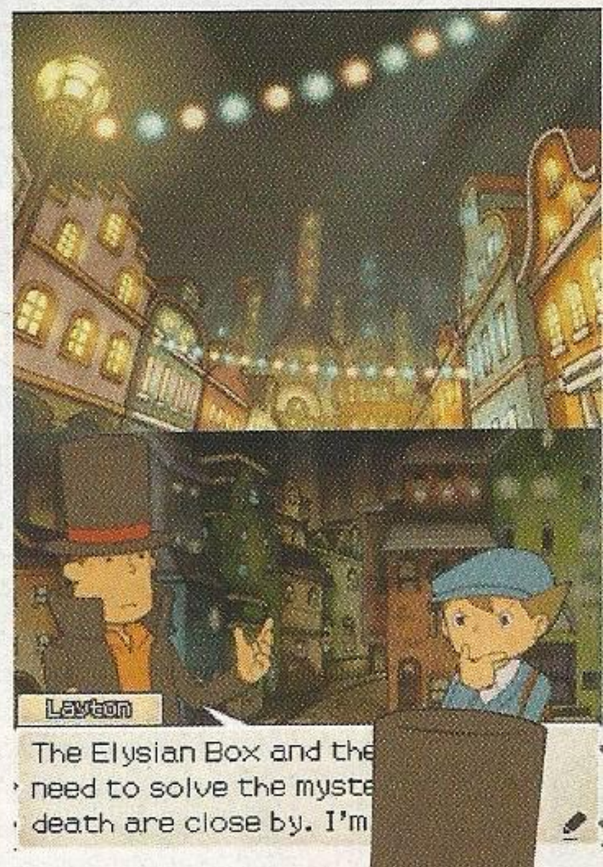
INSTRUKCJA OBSŁUGI Rozgrywki dla wielu graczy robią się coraz bardziej skomplikowane. Producenci powinni pamiętać, że przede wszystkim liczy się dobra zabawa, a nie tona opcji i klas postaci.

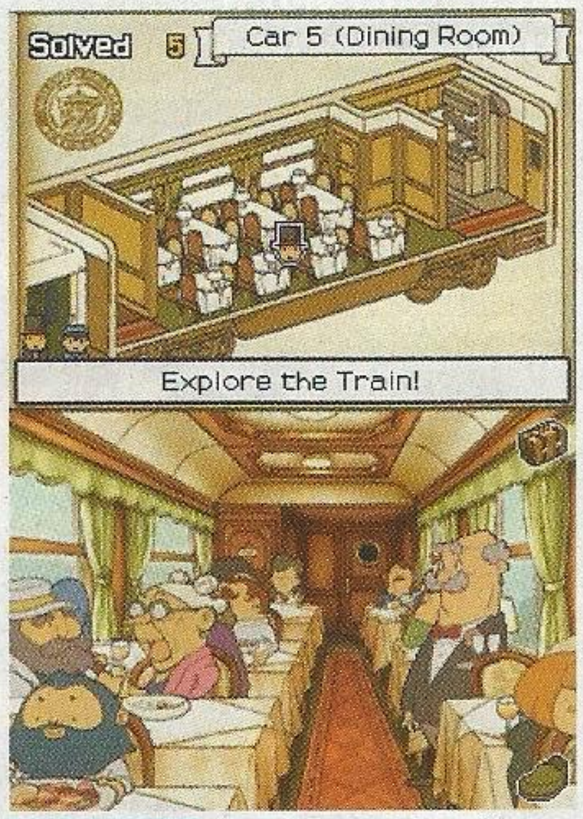


PROFFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX

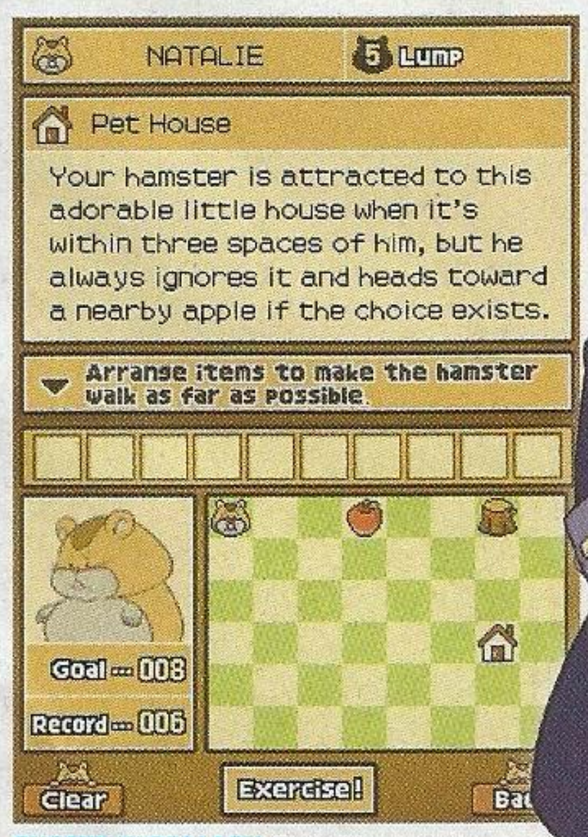
NA SUROWO Fantastycznie wyglądają animowane przerywniki. Szkoda, że występują tak rzadko. Kciuk w górę za dubbing i klimatyczną ścieżkę dźwiękową. Błagam o jakiś kawałek na Video Games Live!







MA CHARAKTER Specyficzna kreska i projekty postaci są nie do pomylenia z inną grą.



CHOMIK W OPAŁACH Zagadki są urocze, a jednocześnie ciekawe.

WIĘCEJ, FAJNIEJ I BARDZIEJ LAYTO(NO)WO

txt: GONZO

NINTENDO DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Level 5
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Lepsza historia niż w pierwszej części, kilka miejscówek zamiast tylko jednego miasta, do tego nowe, lepsze zagadki i ciekawe mini-gry zmuszające do uruchomienia szarych komórek. Świetny sequel, śmiało kupujcie. A ja już wypatruję „trójki" 8/10

Na początek demotywator. Japonia jest w przededniu dwóch ważnych wydarzeń w uniwersum profesora Laytona. Piszę „uniwersum", bo gry z tej serii zdobyły zdumiewającą popularność u naszych skośnookich braci w graniu – w Europie i Stanach wydanie drugiej części stało pod dużym znakiem zapytania, zaś Japonia niebawem przywita „czwórkę" otwierającą nową trylogię. Nie mówiąc o premierze pełnometrażowego anime. Na szczęście na Zachodzie zadziałała magia DSa i gra regularnie schodziła ze sklepowych półek. O szale porównywalnym do tokijskiego nie ma mowy, ale najważniejsze, że nie ominą nas kolejne części świetnej gry.

LAYTON (TO) TEŻ GRA DLA „WASYLA"

Jeśli ktoś pyta, co to za tytuł, nie sposób opisać go inaczej, niż „zbiór łamigłówek". Stwierdzenie bez wątpienia krzywdzące, bo ekipa Level-5 mocno nasiłowała się, żeby ubrać zagadki w szaty pełnoprawnej gry i wraz z Pandora's Box udało im się to w stu procentach. Nadal każdy może wziąć handhelda i świetnie się bawić, ale nie ma co ukrywać, że „dwójka" jest dużo bardziej rozbudowana, a także nieco ciekawsza niż część pierwsza. Profesor Layton i jego roztropny pomocnik Luke wprost z Curious Village trafiają na trop szkatułki owianej mgłą tajemnicy. Legenda głosi, że umiera każdy, kto ośmieli się ją otworzyć i jakoś w pierwszej minucie gry okazuje się, że taki los spotkał dobrego przyjaciela profesora. Kuferek znika, a upierdliwy inspektor Chelmey z miejsca wszczyna śledztwo, które zatoczy szerokie kręgi. Tajemnica pudełka rozwiązuje się w ostatnich scenach gry, ale podobnie jak w poprzedniczce, na rozwiązanie czeka też dziewięć innych wątków. Historia tym razem nie toczy się tylko w jednym miejscu – oprócz zwiedzana trzech mieścin, bohaterowie dwukrotnie przejadą się niezwykłym pociągiem... Dawka tajemniczości na pewno została zachowana, a moim zdaniem fabuła jest bardziej spójna, emocjonująca i nie do końca przewidywalna. Można się w niej zadurzyć od pierwszej minuty.

Fajnie, ale co z zagadkami? Są na porównywalnym poziomie, co poprzednim razem – nie raz i nie dwa trzeba przysiąść z konsolką i pogłowić nad rozwiązaniem. A wiadomo, gdzie się najlepiej przysiada się i myśli... Zadania czasem wymagają zdolności matematycznych, dobrej wyobraźni przestrzennej, choć najczęściej bazują na wrodzonym sprycie i większość z nich jest podchwytliwa. Nieprzyjemne łamigłówki można zostawić na potem, gra tylko kilka razy wymaga przekroczenia pewnego pułapu rozwiązanych zagadek, by pchnąć historię do przodu. W chwilach zwątpienia można posiłkować się znajdowanymi żetonami płacąc nimi za podpowiedzi – po trzy do każdej zagadki. Pierwsza niewiele pomaga, a w trzeciej rozwiązanie podane jest niemal na tacy. Tak przynajmniej było w Curious Village, bo tutaj kilkanaście razy zdarzyło się, że zużywałem trzy monety i nie byłem ani trochę bliżej rozwiązania. Bardzo przydaje się opcja nanoszenia własnych bazgrołów na zagadki – szczególnie, gdy ma się do czynienia z labiryntami. Za dobre odpowiedzi dostaje się proporcjonalną liczbę punktów (tutaj zwanych picaratami), które uaktywniają dodatki w rodzaju profili postaci czy artworków.

GRAJ DO UPADŁEGO

Autorów trzeba pochwalić za wypchanie carta przebogatą zawartością. Layton pod koniec mówi, że przygoda dopiero się zaczyna i nie sposób zarzucić mu kłamstwa. Jednym z zadań pobocznych jest skompletowanie części aparatu fotograficznego, a następnie złożenie ich w działającą całość. Po co? Żeby pstrykać fotki i bawić się w „znajdź trzy różnice", a potem rozwiązać dodatkowego puzzla. Inną gierką jest odchudzanie chomika poprzez ustawianie mu swoistego toru przeszkód z basenikiem, domkiem albo piaskownicą. Nie można zapomnieć o zbieraniu rozrzuconych kluczy do tajemniczego pamiętnika wyjaśniającego fabułę finałowych rozdziałów. Nie zabrakło też ciekawej opcji parzenia różnych herbat ze zbieranych produktów, ale pozwólcie, że opiszę tę nietypową czynność w ramce. Dzięki takim rozwiązaniom nawet utknięcie na trudnej zagadce nie powoduje automatycznego wyłączenia DSa – po prostu można zająć się czym innym i przewietrzyć umysł. Nierozwiązane bądź nieodnalezione puzzle lądują w specjalnej chatce, a z internetu można dociągnąć nowe zagadki. Od początku do końca miałem wrażenie, że Pandora's Box jest kompletną pozycją i zdania nie zmieniam. ■■

OCENA 9.1/10

+ ROZBUDOWANA, GRYWALNA, ŚLICZNE PRZERYWNIKI
- PARZENIE HERBATY NIE JEST MOJĄ MOCNĄ STRONĄ
CZEKAMY NA POZOSTAŁE CZĘŚCI

Pasja po japońsku

Znam „Pachnidło" i „Jaśminum", ale nie przypuszczałem, że gra może podobnie pobudzić zmysł węchu. Sugestywnie namalowane przyprawy i ich soczysty opis wystarczyły, żebym parząc herbatę mógł niemal poczuć jej zapach. Co prawda Layton często recenzował moje wywary mianem „bagienka w filiżance", ale odrobina kombinowania wystarczyła, by częstować spotkane postacie herbatą pobudzającą do życia, uspokajającą, słodką... Wedle życzeń. To świetny pomysł, w dodatku idealnie pasujący do charakteru ekscentrycznego profesora archeologii, jakim jest Layton. W edycji kolekcjonerskiej spokojnie mógłby się znaleźć stylowy czajniczek.

HALO 3 ODST

HALO TO MASTER CHIEF, A MASTER CHIEF TO HALO. TAK PRZYNAJMNIEJ BYŁO DO TEJ PORY

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Bungie
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Gra kosztuje poniżej 150 zł (w niektórych sklepach nawet 129), a skoro firefight to „zabawa na lata" i są nowe mapy do H3, to ODST powinno zgarnąć dziewiątkę. Fabuła jest okej, końcówka też. Trzeba pamiętać o tym, że klimat jest inny niż w H3 – Bungie pokusiło się nawet o humor! W ten i wiele innych sposobów podkreślono, że ODST są inni niż Chief. Ale równie ciekawi, chcę ich lepiej poznać. Halo bez MC broni się świetnie, momenty zadumy i wyciszenia (gdy gra się jako Rookie) też są spoko, a soundtrack (saksofon!) rządzi. **9/10**

Z akuty w zbroję bohater swą popularnością dorównał takiej ikonie branży gier, jak Lara Croft. Być może nawet ją przegonił [w USA na pewno – przyp. Miel]. Jego wizerunek jest wart miliony, a konsole Microsoftu od początku obecności na rynku są z nim kojarzone. Występuje w reklamach, pojawia się w komiksach oraz książkach i najprawdopodobniej zobaczymy go również w filmie kinowym. I choć nigdy nie widzieliśmy jego twarzy, stał się ulubieńcem milionów graczy na całym świecie. Mimo to ekipa Bungie postanowiła stworzyć kampanię, w której Master Chief w ogóle się nie pojawia. To wspaniały prezent dla fanów, ale czy również dobra gra?

ANY SIGN OF THE CHIEF? NEGATIVE SARGE. I THINK WE LOST HIM

Z perspektywy przygotowywania fabuły gry, ciężko uznać Szefa Szefów za doskonały materiał do tworzenia wciągającej historii. Trudno mu odmówić charyzmy, a jego nieliczne teksty wbijają w fotel, jednak życzę powodzenia w szukaniu u niego jakichkolwiek oznak emocji. Z drugiej strony, być może właśnie taka postawa przyciąga graczy. Master Chief inspiruje swoją odwagą, a jego opanowanie przeszło już do historii. Gdy w drugiej części Halo ma wyskoczyć ze statku kosmicznego razem z bombą, Cortana zadaje mu pytanie: „What if we miss?" i słyszy odpowiedź: „I won't". Któż nie chciałby wcielić się w tak pewną siebie postać? Na pewno pragnie tego każdy amerykański nastolatek wychowany w patriotycznym duchu. Jednak superżołnierz i wirtualna dziewczyna to mimo wszystko osobliwa para. Relacje między nimi mogą podchodzić pod przyjaźń czy miłość, ale autorzy scenariusza szybko natrafiają na spore ograniczenia w tym temacie. Co innego, gdy bohaterami są normalni żołnierze, którzy odczuwają choćby strach i są w stanie wypowiedzieć więcej niż trzy zdania. I tutaj pojawia się oddział Orbital Drop Shock Troopers – żołnierzy, którzy nie mogą pochwalić się odnawiającą się osłoną, ani gadać ze sztuczną inteligencją o ciele gorącej laski.

Historia cofa się do Halo 2. Statki Przymierza przez przypadek trafiają na Ziemię. Tak naprawdę szukają starożytnego artefaktu, który nieoczekiwanie dla nich i dla ludzi, znajduje się na naszej planecie, a dokładnie pod miastem New Mombasa w Afryce. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy jeden ze statków wroga przebija się przez orbitalny system obronny i zajmuje pozycję nad metropolią. Nazwa ODST do czegoś zobowiązuje, więc oddziały mają być zrzucone prosto na jednostkę wroga. Misja wydaje się samobójcza, ale nikt nie narzeka. To Ziemia, ostatni bastion ludzkości. Gdy rozpoczyna się zrzut, okazuje się, że oddział ma do wykonania inne zadanie, ale nie ma czasu na poznanie jego założeń, bo statek uruchamia napęd przestrzenny i znika, pozostawiając za sobą falę uderzeniową, która zmienia kurs kapsuł. W tym momencie Ziemię opuszcza również Master Chief – rusza w pościg za przeciwnikiem, pozostawiając za sobą niezły bałagan.

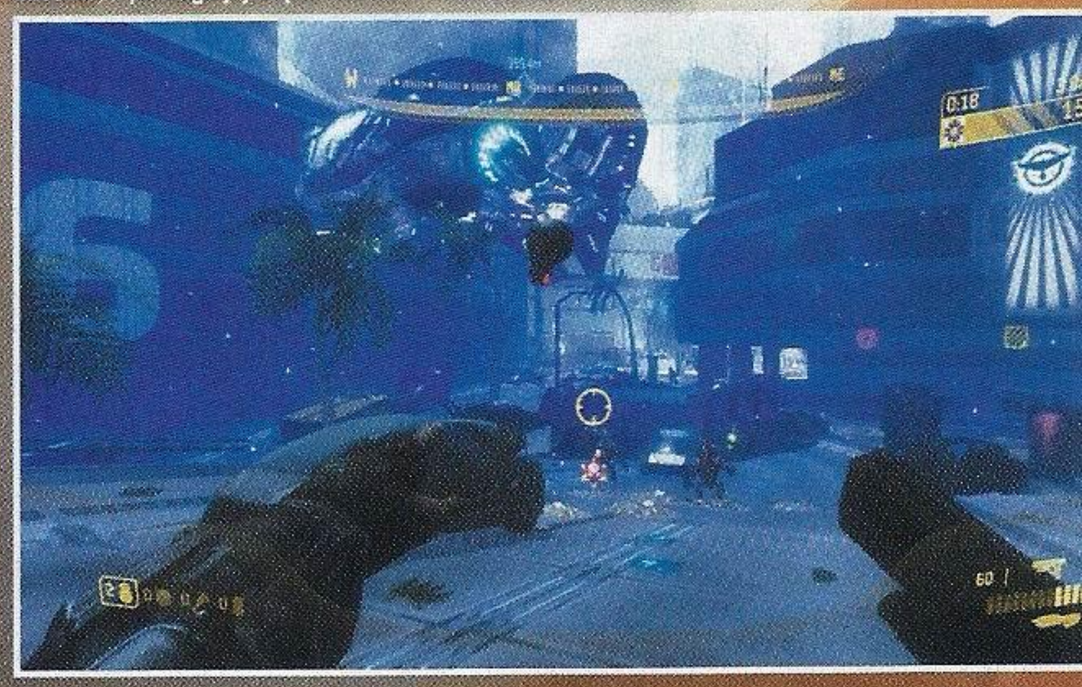
I DON'T WANT TO KILL YOU, IT'S JUST THAT YOU'RE TOO UGLY TO LET LIVE!

Rookie to główny bohater nowej produkcji Bungie. Nie popsuję chyba nikomu zabawy pisząc, że chłopak przez całą grę w ogóle się nie odzywa. Nie zdejmuje też swojego hełmu. Ciężko wcielić się w postać, która kompletnie nic sobą nie reprezentuje. Nie mam pojęcia, czemu scenarzyści nie tylko nie wykorzystali potencjału nowego żołnierza, ale nawet pozbawili go głosu. Gdyby jednak Rookie miał cokolwiek powiedzieć, to szybko by stwierdził, że trafił do piekła. Zniszczona New Mombasa została opanowana przez Przymierze, ludność cywilną ewakuowano, więc ulice są puste, a kontakt z resztą oddziału

LEGENDARY
Najwyższy poziom trudności tym razem jeszcze bardziej morderczy. Tylko dla najlepszych.

MGR INŻYNIER Producent przygotował nowego przeciwnika, który miał pojawić się już w pierwszym Halo. Latający Engineer zapewnia osłony innym oddziałom, ale sam nie atakuje. Warto go zdjąć na początku, bo inaczej ciężko pokonać wrogów.

ZNAJDŹ MNIE Dla szperaczy przygotowano zabawę w stylu szukania terminali z Halo 3 (osiągnięcie Marathon Man), ale tym razem można poznać historię dziewczyny o imieniu Sadie, która stara się przeżyć w zaatakowanym mieście, a pomaga jej Superintendent. Ciekawostka dla fanów.



CAŁY TEN JAZZ Muzyka jak zawsze zachwyca. Powraca kilka znanych motywów, ale usłyszeć je można tylko w trakcie misji dziennych. Noc to zupełnie nowe utwory, w których dominuje melancholijny klimat i spokojne, senne nuty.

został przerwany. Należy odszukać kompanów, a także poznać faktyczny cel misji i ją wykonać. Proste? Tylko na papierze.

Przede wszystkim, zupełnie zmienia się rozgrywka, choć część nowości nie ma wielkiego znaczenia. To, że ODST nie mogą trzymać dwóch broni równocześnie nikogo nie powinno poruszyć. W Halo podstawa to granaty, a z dwoma pistoletami nie można z nich korzystać, więc chyba nikt z Was nie będzie płakał nad taką stratą. Natomiast brak odnawiającej się osłony szybko daje o sobie znać. Pierwsze starcia to potyczki z oddziałami w skład których wchodzi jeden dorodny Brute i trzech sympatycznych Gruntów. Master Chief rozniósłby taką ekipę uderzeniem z kolby (które w ODST zostało znacznie osłabione), Rookie nawet na domyślnym poziomie trudności trochę się z nimi męczy. Jednak i on ma kilka asów w rękawie.

Zacznę od tego, że chłopak w plecaku ma więcej granatów, bo po trzy z każdego rodzaju. W dodatku jest niższy, a w kucki może się skradać, by zająć dogodną pozycję do walki. Ma również dwie nowe, mordercze zabawki. Pierwsza z nich to pistolet, który fani pierwszego Halo przywitają z oklaskami. Potężna siła ognia, świetne przybliżenie i wyciszenie strzału – po prostu idealna broń dla zwiadowcy. Trafienia w głowę wchodzą wyśmienicie. Druga niespodzianka to SMG w wersji z tłumikiem i lunetą. Może zasięg tej broni nie zachwyca, ale na bliski i średni dystans sprawdza się doskonale. Obie zabawki spodobały mi się tak bardzo, że nie miałem ochoty zmieniać ich na inne uzbrojenie, w dodatku gra mocno je „promuje", więc w ogóle nie trafiłem na Battle Rifle. Wrócę jednak na chwilę do osłony. Teoretycznie jej nie ma, jednak występuje pewna pula odnawiających się punktów życia, coś na kształt kondycji żołnierza. Można więc przyjąć kilka pocisków, ukryć się i chwilę odczekać, a pasek życia w ogóle nie zmaleje. Jednak bezpośrednia walka to samobójstwo, bo gdy „osłona" zniknie, to ODST w kilka sekund pada martwy. Ten zabieg powoduje, że nie ma mowy o szalonych rajdach na pozycje wroga, a gra stawia przede wszystkim na walkę dystansową. Natomiast, gdy dochodzi do wymiany ognia, to niczym w Killzone 2 należy wykorzystywać otoczenie do ochrony przed pociskami. Z góry trzeba też zapomnieć o biegu przed siebie, gdyż tylko Master Chief dysponował radarem pokazującym pozycje przeciwników. Tu z pomocą przychodzi „Visual Intelligence System, Reconnaissance", czyli wizjer, który rozjaśnia otoczenie i zaznacza najważniejsze obiekty, a także wyraźnie wskazuje przeciwników znajdujących się blisko bohatera. Jednak działa on jedynie w nocy i w ciemnych pomieszczeniach, więc w ciągu dnia trzeba się pilnować, by nie wpaść w pułapkę. W tym momencie wychodzi na jaw kolejna nowość.

ZUPEŁNIE ZMIENIA SIĘ ROZGRYWKA, CHOĆ CZĘŚĆ NOWOŚCI NIE MA WIELKIEGO ZNACZENIA. TO, ŻE ODST NIE MOGĄ TRZYMAĆ DWÓCH BRONI RÓWNOCZEŚNIE NIKOGO NIE POWINNO PORUSZYĆ. ALE BRAK ODNAWIAJĄCEJ SIĘ OSŁONY DAJE O SOBIE ZNAĆ

DON'T MAKE A GIRL A PROMISE, IF YOU KNOW YOU CAN'T KEEP IT

ODST przedstawia historię całego oddziału, więc gracz wciela się w pięć postaci. Różnice pomiędzy nimi sprowadzają się jedynie do broni, z którą rozpoczynają misje, ale same zadania wprowadzają już większe zamieszanie. Rookie po lądowaniu odzyskuje przytomność dopiero po kilku godzinach i rusza śladami swoich kumpli. Akcja rozgrywa się w nocy, pada deszcz, a walka sprowadza się do potyczek z małymi oddziałami, z których część można w ogóle ominąć. Zespół Bungie sugerował, że trzeba spodziewać się

24 MAPY

W tekście często piszę o ODST, jako prezencie dla fanów. Kampania, Firefight i pakiet wszystkich mapek z Halo 3 plus trzy zupełnie nowe, to wspaniały zestaw. Gracze zgarniają więc podstawowy skład oraz darmowy już Heroic (Foundry, Rat's Nest, Standoff), rewelacyjny Legendary (Avalanche, Blackout, Ghost Town) i Mythic (Assembly, Orbital i nastawiony na tryb Forge Sandbox). Do tego wydana osobno mapka, czyli klimatyczny Cold Storage i trzy nowości, a więc Citadel, Heretic, Longshore. W sumie 24 mapy na osobnej płytce, dzięki której skończy się podział na tych, którzy kupili i nie kupili dodatkowych pakietów.

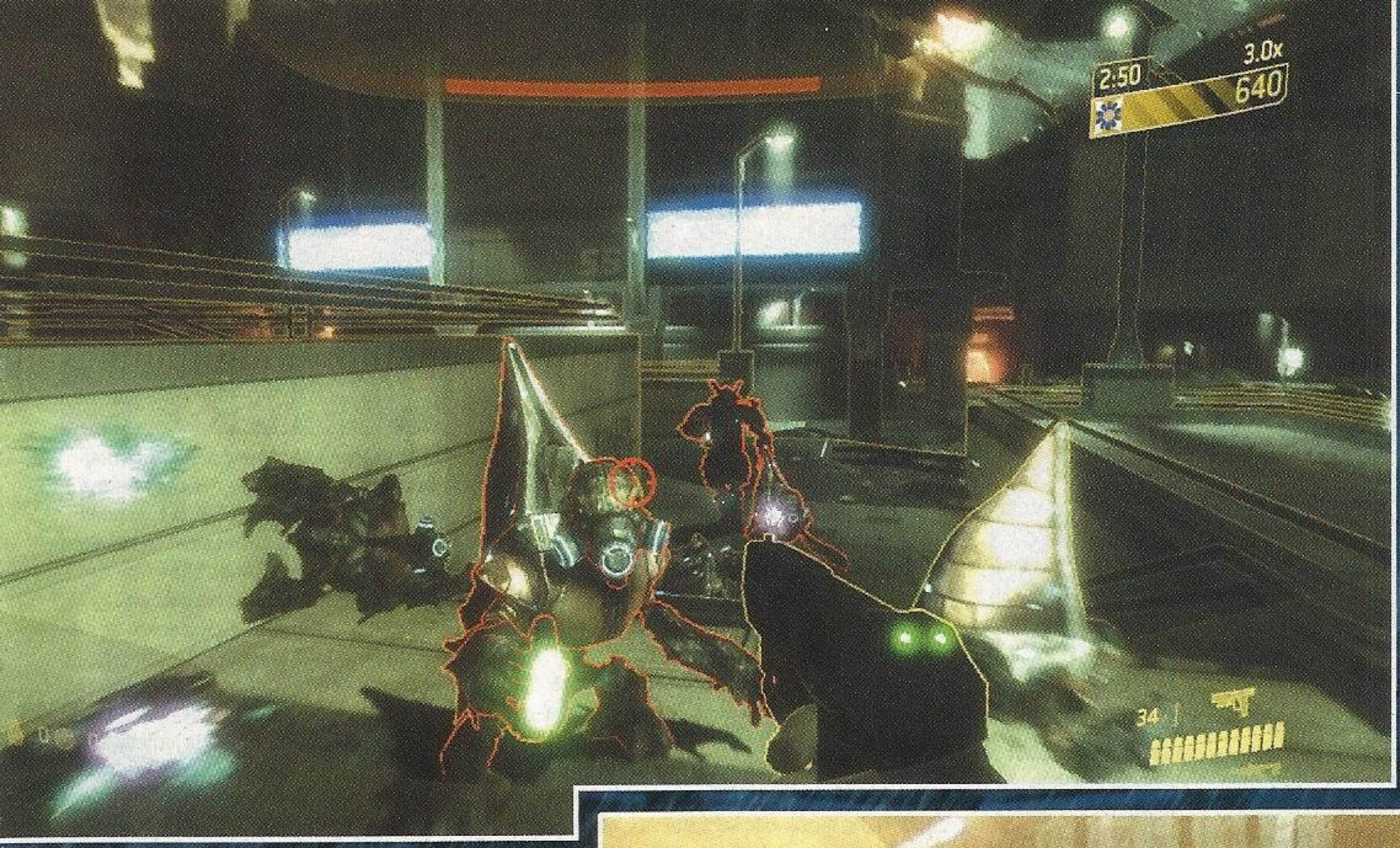
zabawy w detektywa. Może i tak, ale cały ten pomysł wydaje się jednak mocno liniowy. Miasto teoretycznie jest otwarte, ale gra i tak prowadzi za rękę (czasami pojawiają się dwie alternatywne ścieżki). Spora w tym zasługa sztucznej inteligencji (Superintendent), która kontroluje New Mombasa i jest kluczowa z perspektywy fabuły. Jej rola sprawdza się także w praktyce. Daje ona dostęp do wirtualnej mapy, w dowolnym momencie można też poprosić o wskazanie kierunku. Znacznie fajniej jest patrzeć na reklamy i neony w mieście, bowiem Superintendent zmienia napisy na tablicach i wyświetla zamiast nich strzałki, które pokazują gdzie trzeba się udać. Rookie gwarantuje więc spokojną rozgrywkę, a cała jej otoczka ma nostalgiczny klimat, który potęguje genialna ścieżka dźwiękowa. Spokojna muzyka (kapitalne pianino i saksofon!), opuszczone ruiny miasta, w tle mroczne wieżowce, a w głowie pytania, co się stało z resztą oddziału. By się tego dowiedzieć, trzeba dotrzeć do zaznaczonego punkty na mapie i odnaleźć przedmiot, np. hełm jednego z żołnierzy, który uruchomi swoisty powrót do przeszłości.

Pozostali bohaterowie nie zwlekali z włączeniem się do walki, więc ich misje rozgrywają się w ciągu dnia i są typowe dla serii Halo. Powraca kultowy Warthog w szalonych rajdach po bezdrożach i starciach z czołgami, nie zabrakło też ukochanego przez fanów karabinu snajperskiego i zdejmowania przeciwników z daleka. W glorii i chwale nadjeżdża także Scorpion i w jednej z najbardziej spektakularnych misji rozbija się po ulicach miasta i demoluje siły Przymierza. Nawet Banshee ma swoje pięć minut fruwając pośród wieżowców. Jednak Bungie nie poszło na łatwiznę i dorzuciło kilka nowych pomysłów, choćby takich, gdy trzeba

JAK PRZETRWAĆ FIREFIGHT
czyli zbierz kumpli do kooperacji

Survival z Gears of War 2, Left 4 Dead i CoD: World at War również w świecie Halo

Ukończenie kampanii w kooperacji to świetna opcja, ale przeżycie kolejnych fal wrogów na kilku mapach okazuje się jeszcze bardziej wciągające, czy wręcz uzależniające. ODST wykorzystuje miejscówki z trybu dla jednego gracza, lekko je modyfikuje i wrzuca na nie hordy wrogów. Występują tu zarówno ciasne wnętrza budynków, jak i otwarte przestrzenie, na których można wykorzystywać pojazdy. Zadanie wydaje się proste, bo trzeba przetrwać atak kolejnych oddziałów, aż do bonusowej rundy, i tak do końca świata. Jednak do wyboru są tylko żołnierze, więc można zapomnieć o osłonie. Bungie dorzuciło także słynne czaszki, czyli modyfikatory rozgrywki, np. może to być więcej punktów życia u przeciwników. Każda runda zmienia warunki zabawy, a czaszka, po której przeciwnicy dostają hurtowe ilości granatów, to spore wyzwanie. Można zwątpić, gdy w kierunku gracza leci kilkanaście Plasma Grenade. W dodatku liczba „żyć" jest dzielona na oddział, podobnie jak apteczki i amunicja do najlepszych broni. Arsenał odnawia się dopiero po kilku rundach. W porównaniu do podobnych trybów z konkurencyjnych gier, rozgrywka jest znacznie bardziej różnorodna. W końcu to Halo, z nastawieniem na granaty, pojazdy i zakręcone bronie, które dostarczają szaloną zabawę. Nie spodziewajcie się jednak spokojnego spacerku, bo liczba przeciwników zazwyczaj dochodzi do kilkudziesięciu, snajperzy są wybitnie celni, a jeden Grunt w samobójczym ataku może rozłożyć cały oddział. Podobnie jak rozszalały Hunter, czy Brute z młotem i zbroją, która nie pozwala przykleić mu granatu. Współpraca między graczami to po prostu podstawa, a zgrana ekipa przetrwa największe trudności. Firefight to moim zdaniem zabijająca grywalnością zabawka. Na lata.



APTECZKI Używa się ich rzadko. Ze starć wychodzi się bez draśnięcia, albo nie wychodzi wcale.

VISR Nowy wizjer zamienia noc w fantastyczny spektakl, tworząc obramowania wokół najbliższych obiektów (motyw znany z Perfect Dark Zero), co wygląda genialnie. Opuszczone miasto nabiera zupełnie nowych barw, no i walczy się wtedy lepiej.

bronić pozycji, czy opóźniać atak wroga, powoli się wycofując. Master Chief nie pasował do takich akcji, bohater skopałby wszystkim tyłki, ale ODST to zwyczajni ludzie, więc ich możliwości są mniejsze. Nie oznacza to, że nie potrafią solidnie przywalić przeciwnikowi. Nawet tak potężnemu, jak Scarab.

I WAS GONNA SHOOT MY WAY OUT. MIX THINGS UP A LITTLE

Kolejna część Halo to tak naprawdę oryginalne połączenie nocnego, spokojnego skradania się z dziennymi bitwami na dużą skalę, które epickością wgniatają w fotel. W dodatku gra wydaje się bardzo spójna, bo jej akcja toczy się cały czas w tym samym mieście. W poprzednich częściach co chwila zmieniało się otoczenie, co było dobre, ale Bungie miało też spore wpadki z tragicznymi poziomami opanowanymi przez Flood. Tym razem tej rasy w ogóle zabrakło, co moim zdaniem wypada na plus, gdyż zamiast wojny we wszystkich odcieniach tęczy, przygotowano solidną i ciężką batalię. Jeszcze nie mroczną, bo to nadal Halo, ale jednak znacznie bardziej realną. Czy to oznacza, że zagracie w najlepszą kampanię z dotychczasowych części? Nie do końca. Po pierwsze, można ją ukończyć w jeden wieczór. Na normalu kampania pęka nawet w cztery godziny, co mocno rozczarowuje. Po drugie, nieco zmarnowano potencjał, o którym pisałem na początku tekstu. Relacje między żołnierzami są ciekawe, ale niektóre motywy wyglądają jakby autorzy inspirowali się brazylijskimi serialami. I standardowo dla Bungie, pod koniec gry atakują takie głupoty fabularne, że ciężko będzie Wam je przeżyć.

Mam nadzieję, że widzieliście zwiastun Halo 3: ODST, przygotowany w podobnym stylu, co kampania reklamowa „Believe". Zatrudniono prawdziwych aktorów i stworzono brutalny spektakl, który spokojnie mógłby promować kinową wersję Halo, jeżeli ta w końcu powstanie. Czemu Bungie nie poszło w tym stylu i nie stworzyło naprawdę mrocznej historii? Odpowiedź widać na przykładzie Killzone 2. Gracze nie polubili aż tak ciężkiego i realistycznego klimatu, co pokazują wyniki sprzedaży tej produkcji. Trzeba się więc cieszyć, że udało się przedstawić świat Master Chiefa, choć w nieco bardziej poważnej, dojrzałej wersji. Zabrakło mi również większej liczby smaczków dla fanów, a grafika mocno się zestarzała, choć była już stara przy premierze Halo 3. Noc prezentuje się pięknie, ale to nowy wizjer maskuje sztuczkami niedociągnięcia, natomiast w świetle dnia załamały mnie twarze postaci, ząbki na krawędziach i marne tekstury. Słabo, jak na 2009 rok. Na szczęście końcówka to misja w stylu pierwszego Halo, która mnoży spektakularność razy pięć i dostarcza niezapomnianą przejażdżkę, podczas której dzieje się tyle, że nie wiadomo gdzie patrzeć, by nie stracić niezapomnianych momentów.

IT'S BEEN AN HONOR SERVING WITH YOU, JOHN

Halo 3: ODST to tak naprawdę trzy produkty. O kampanii wiecie już wszystko, do tego dochodzą wszystkie mapki w niezmienionym trybie multiplayer oraz zupełnie nowa zabawka o nazwie Firefight (opisane w oddzielnych ramkach). I tak naprawdę te dwa dodatki zapewniają grze tak wysoką ocenę. Wydaje mi się wręcz, że to kampania została pomyślana jako bonus, a nie odwrotnie. Nie wnosi ona zbyt wiele do serii, ale jest wspaniałym prezentem dla fanów. Niedoskonała fabularnie, ale masakrująca pod względem grywalności. Krótka, lecz dostarczająca więcej przyjemności niż konkurencyjne tytuły. Fenomenalnie udźwiękowiona, wciągająca i podnosząca poziom adrenaliny. Jako największy fan Halo w redakcji, czułem wielką satysfakcję po jej ukończeniu. Choć nie wszystko w niej zagrało, polecam ją nawet przeciwnikom Master Chiefa, gdyż jego nieobecność powoduje, że ODST jest bardziej przystępne dla osób nowych w temacie. Pytanie tylko, ile będzie trzeba czekać na Jego powrót? ■■

ODST PRZEDSTAWIA HISTORIĘ CAŁEGO ODDZIAŁU, WIĘC GRACZ WCIELA SIĘ W PIĘĆ POSTACI. RÓŻNICE POMIĘDZY NIMI SPROWADZAJĄ SIĘ JEDYNIE DO BRONI, Z KTÓRĄ ROZPOCZYNAJĄ MISJE, ALE SAME ZADANIA WPROWADZAJĄ JUŻ WIĘKSZE ZAMIESZANIE

OCENA 8.7/10

+ FIREFIGHT, MAPKI DO MULTI, MIAŻDŻĄCA GRYWALNOŚĆ
− PRZECIĘTNA GRAFIKA, ZBYT KRÓTKA KAMPANIA

A TERAZ POPROSZĘ O HALO REACH I ODDZIAŁ SPARTAN

POTĘGA W SIECI

Seria Halo ugruntowała pozycję usługi Xbox Live i całkiem możliwe, że bez Master Chiefa w ogóle by jej nie było w takiej formie, jaką dzisiaj znamy. Do czasu wydania trzeciej części, Halo 2 było najczęściej graną w sieci „bajką" na konsoli Microsoftu. Dzisiaj Bungie walczą o tron z Gears of War i przede wszystkim z serią Call of Duty. Modern Warfare pokazało, że nawet w Halo to i owo można poprawić. Jednak nadal nie widać w innych grach możliwości tworzenia własnych plansz, rozgrywek i filmów na taką skalę, jak w Halo 3. W dodatku ciężko znaleźć drugie tak różnorodne i grywalne podejście do trybu multiplayer, w którym wprowadzenie pojazdów i wymyślnych broni nie popsuło balansu gry.

ZOMBIE APOCALYPSE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Nihilistic Software // 800 MSP

Czasami nie potrzeba wybitnie ambitnych pomysłów, czy fabuły godnej nominacji do Oskara, bo gracze mogą się skusić na prostą, banalną wręcz rozgrywkę. Pytanie tylko, co może ich przyciągnąć? Bogaty arsenał, wiadra krwi, nieustanna akcja i tłumy zombiaków wydają się być do tego stworzone. I wszystko to można zobaczyć i zabić w Zombie Apocalypse.

W czasach, gdy Left 4 Dead bije rekordy popularności, a druga część tej niesamowitej gry jest już prawie na wyciągnięcie padów, pojawia się tytuł, który z miejsca kupił mnie swoją prostotą. Sytuacja wygląda następująco: w piątek trzynastego nadszedł świt żywych trupów i tylko kilku graczy przeżyło zagładę. Teraz muszą oni przetrwać kolejne dni na kilku szalonych planszach i ocalić własne tyłki. Pomogą im w tym między innymi piły łańcuchowe, karabiny maszynowe, granatniki i miotacze płomieni. Także i same miejscówki dostarczą narzędzi do mordowania zombiaków, bo choćby na takim lotnisku da się wykorzystać poruszające się śmigła rozbitego helikoptera, czy wciąż działający silnik zdewastowanego samolotu. Można zepchnąć przeciwników salwą z broni w odpowiednim kierunku lub rzucić przynętę i patrzeć, jak pułapki rozczłonkowują nieumarłych. Sam miód.

Oprawa graficzna trzyma wysoki poziom i choć plansze są bardzo małe, to jednak nie zaliczam tego na minus. Takie podejście producenta powoduje, że akcja ani na chwilę nie zwalnia, a przeciwnicy wychodzą dosłownie z każdego miejsca i rzucają się do gardeł. W takich sytuacjach można ratować się piłą mechaniczną lub szybkimi ruchami poruszać gałką i w ten sposób odepchnąć wrogów. Podstawa to bieg, bo stanie w miejscu kończy się szybką śmiercią. Kluczowe wydają się dodatkowe bronie, które pojawiają się od czasu do czasu, bo standardowy karabin nie daje rady przerobić ton pokracznych wrogów. Rzeźnię czasem przerywają wołania o pomoc i warto osłaniać przez chwilę bezbronnych cywili, by zgarnąć za ich uratowanie stosowny bonus.

Zombie Apocalypse to humor, nieprzerwana jatka i genialna kooperacja dla maksymalnie czterech graczy. Bawiłem się cudownie, a odpalenie miniguna i rozniesienie pociskami kilkuset truposzy zdecydowanie można opisać jako dobrą zabawę. Banalny pomysł, świetne wykonanie. ■■ **Fax**

8.2/10

THE WARRIORS STREET BRAWL

▶ Xbox 360 (XBLA) // CTXM // 800 MSP

Unbound Saga na PlayStation Portable zanudziła mnie do tego stopnia, że kompletnie nie miałem ochoty na uruchamianie kolejnej chodzonej bijatyki. Zakładałem, że nowa gierka uśpi mnie najwyżej w ciągu trzydziestu minut. Myliłem się. Wystarczył kwadrans.

Może i marka The Warriors miała kiedyś swoich fanów i zasługiwała na odpowiedni szacunek, ale Street Brawl nie jest wart Waszych punktów. Teoretycznie ta pozycja spełnia wszystkie wymagania swego gatunku. Kilka postaci do wyboru, z których każda ma swoje własne ciosy, to podstawa. Można również odhaczyć różnorodnych przeciwników, możliwość korzystania z wielu broni i kilka odmiennych miejscówek. Jednak ślamazarne tempo rozgrywki, które wyprowadzenie zwykłej piąchy opóźnia w nieskończoność, i fatalne animacje ciosów z miejsca wkurzają. W dodatku przeciwnicy wyskakują na bohatera, jak wystrzeleni z armaty, bo ekran zbyt wolno się przesuwa. Szybko okazuje się, że przyjemność z obijania przygłupich osiłków jest żadna, a frustracja wręcz odwrotnie.

Grafika w The Warriors to żadna rewelacja, a dźwięki uderzeń i muzyka trzymają zaledwie średni poziom. Gierka stara się przyciągnąć do siebie klimatem i rozgrywką w starym stylu, ale naprawdę można zasnąć z nudów w ciągu kilku chwil. Zdecydowanie odradzam ten zakup i lepiej powspominać piękne lata chodzonych bijatyk niż grać w Street Brawl.

■■ **Fax**

3.9/10

ION ASSAULT

▶ Xbox 360 (XBLA) // Coreplay // 800 MSP

Strzelaniny stały się jednym z najpopularniejszych gatunków na Xbox Live Arcade i trudno stworzyć cokolwiek oryginalnego w tym temacie. Mimo wszystko, gra Ion Assault wyróżnia się na tle podobnych produkcji, choć nie oznacza to, że od razu warto w nią inwestować.

Na początku gra nie zachwyca; plansze są małe i puste, projekty statków kosmicznych wypadają przeciętnie, więc w ogóle nie chce się grać. Jednak od razu widać różnicę na tle innych strzelanin, gdyż prawa gałka odpowiada jedynie za kierunek strzału, a pociski odpala się spustem. Na dobrą sprawę nie są to jednak standardowe rakiety, czy inne lasery. Należy przytrzymać przycisk, co powoduje, że pojazd zbiera energię. Im dłużej, tym potężniejszy będzie strzał. W dodatku Ion Assault stawia na recykling, więc energię można pobrać ponownie, oraz ściągnąć ją ze zniszczonych pojazdów wroga. Cały ten pomysł dodaje grze nieco strategicznego podejścia, bo opłaca się odpalać potężne wiązki, które niszczą kilka celów równocześnie.

Oprawa to dyskotekowe rozbłyski, od których łzawią oczy, a muzyka potrafi wprowadzić w trans, więc tutaj wszystko zagrało. Producent przygotował kooperację, multiplayer oraz pokaźną liczbę poziomów, powerupów i trybów. Natomiast sama rozgrywka mimo wszystko nie daje wielkiej radochy, a jej wolne tempo pozostawia wiele do życzenia. Oryginalnie, ale – niestety – dość nudno.

■■ **Fax**

5.6/10

DEFENSE GRID THE AWAKENING

▶ Xbox 360 (XBLA) // Hidden Path // 800 MSP

Kosmici kolejny raz zagrażają ludzkości, więc trzeba ruszyć do walki i pozbyć się międzygalaktycznego plugastwa na obcych planetach. Zaraz, to nie ta gra, tutaj wystarczy siedzieć we własnej bazie i pijąc kawę, podziwiać jak obrona masakruje niechcianych gości. Prawda, że brzmi to przyjemnie?

I tak też prezentuje się na ekranie telewizorów, bowiem Defense Grid: The Awakening to przedstawiciel gatunku „tower defense", co można tłumaczyć, jako obronę własnej wieży, bazy, czy po prostu domostwa przed hordami wrogów. Tym razem producent stawia na klimat w stylu science-fiction, więc można liczyć na futurystyczne fortece oraz najróżniejsze rodzaje wieżyczek obronnych, z których każda sprawdza się na inne typy jednostek i ma swoje plusy oraz minusy. I cały koncept gry opiera się właśnie na stawianiu struktur obronnych, które zatrzymają atakujących przeciwników. Ci z kolei podążają najkrótszą drogą do celu, jakim są zasoby bazy, które po prostu kradną.

W praktyce rozgrywka sprowadza się do odpowiedniego wyboru wieżyczek i właściwego umiejscowienia ich na danej mapce. Później należy przetrzymać kolejne fale i w międzyczasie dopracowywać strategię. Brzmi to prosto, ale nieprawdopodobnie wciąga i nie pozwala oderwać się od gry. Oprawa graficzna i dźwiękowa także trzyma poziom, więc można tylko się cieszyć. Defense Grid nie wymaga taktycznego geniuszu, ale zabawa jest przednia.

■■ **Fax**

7.4/10

BUBBLE BOBBLE NEO

▶ Xbox 360 (XBLA) // Taito Corporation // 800 MSP

Kolejna gra, którą sprawdziłem w usłudze Xbox Live Arcade, uzmysłowiła mi, że nie wszystko, co ma „Neo" w tytule, od razu musi zasługiwać na takie uznanie, jak pismo, które właśnie czytacie. Bowiem Bubble Bobble Neo może i jest najsympatyczniejszym tytułem w tym miesiącu, ale na pewno nie najlepszym.

To kolejna klasyczna gierka, która została odmłodzona, odświeżona i wrzucona na rynek, ku uciesze graczy. Tylko czy faktycznie nadal dostarcza ona takie pokłady zabawy, jak lata temu? Dla przypomnienia, rozgrywka polega na kierowaniu uroczym stworzonkiem, które wypluwa nie mniej urocze bąbelki unieruchamiające na kilka sekund przeciwników. Okazję naturalnie trzeba wykorzystać i zaatakować bezbronnego wroga, który z miejsca zamieni się w banany, czy inne śliwki, za które można zgarnąć komplet punktów. Plansze są banalnie zaprojektowane, ale kiedyś i taka prostota wystarczała, by świetnie spędzać czas. I oczywiście poziomów są setki, więc można połamać palce w ciągu długich godzin z Bubble Bobble Neo.

Ciężko jednak będzie przekonać graczy, że warto to zrobić. Krew się nie leje, poziom trudności rośnie z minuty na minutę, a oprawa graficzna – choć jest bardzo przyjemna w odbiorze – fajerwerkami raczej nie zaskakuje. Natomiast muzyka zdecydowanie nie przeszła próby czasu. Warto kupić dla kooperacji dla cztrech osób, ale inaczej nie ma sensu inwestować. ■■ **Fax**

5.9/10

BRAVE: THE WARRIOR'S TALE

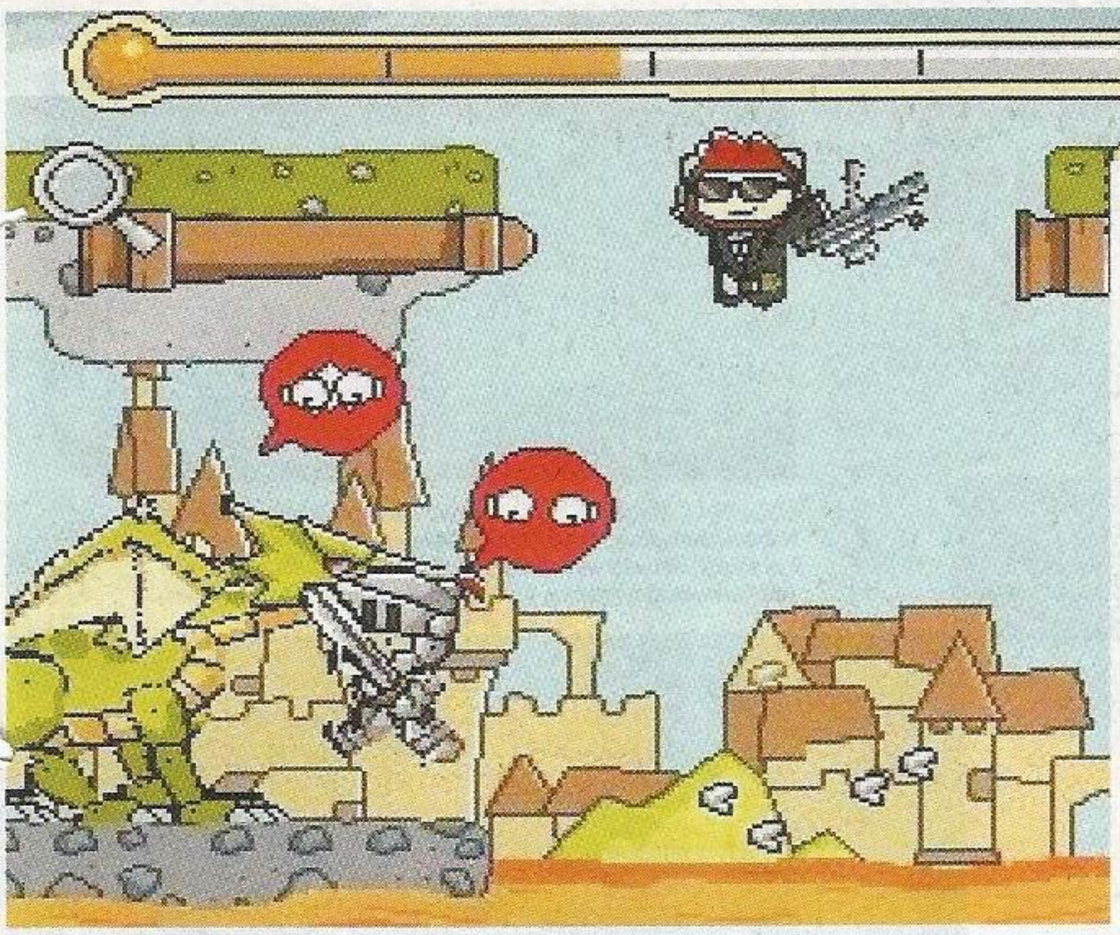
▶ Xbox 360, Wii, PSP // Southpeak Interactive

Nierzadko dostaje się nam, że wyżywamy się na grach przeznaczonych dla dzieci, bo są łatwymi obiektami kpin. Bez problemu można wytknąć uproszczenia rozgrywki i słabość fabuły, zapominając o innej grupie docelowej takiego tytułu. Jednak prawda jest taka, że lwia część tytułów dla najmłodszych woła o pomstę do nieba i trzeba się mocno naszukać, aby pociesze ze sklepu nie przynieść crapa. Na pewno rozsądnym rozwiązaniem jest omijanie szerokim łukiem półek z pudełkami z Bravem.

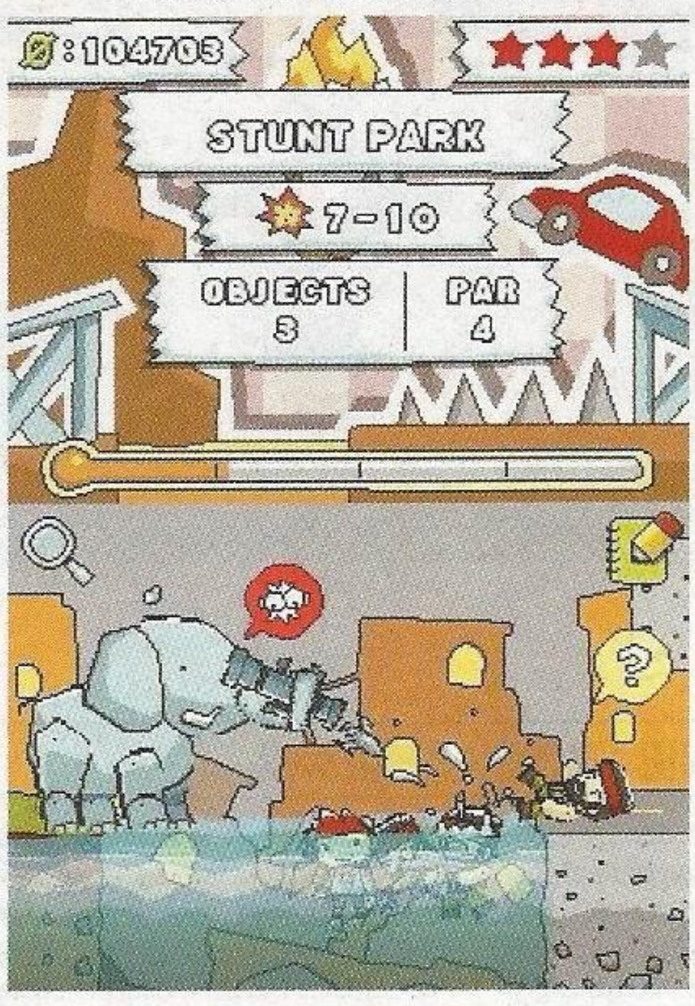
Porównywanie tej platformówki do innych jest obrazą dla całego gatunku, bo więcej grywalności ma miś-pluszak niż jakikolwiek fragment dziełka Collision. Jeśli celem autorów było przyzwyczajenie graczy od dzieciństwa do przeszkadzającej kamery, to wypada im pogratulować. Miejscówki są prościutkie pod względem projektów, a i tak co chwila bohater znika z pola widzenia i trzeba ręcznie regulować kamerę. Postacie wyglądają jak z początków poprzedniej generacji, co kilka razy kazało mi spojrzeć w kalendarz upewniając się, że mamy XXI wiek... Sterowanie bohaterem jest niedokładne, przez co Brave potrafi zachować się nieprzewidywalnie, ale ogólna prostota nie daje łatwo przegrać – trzeba się napracować, by zginąć.

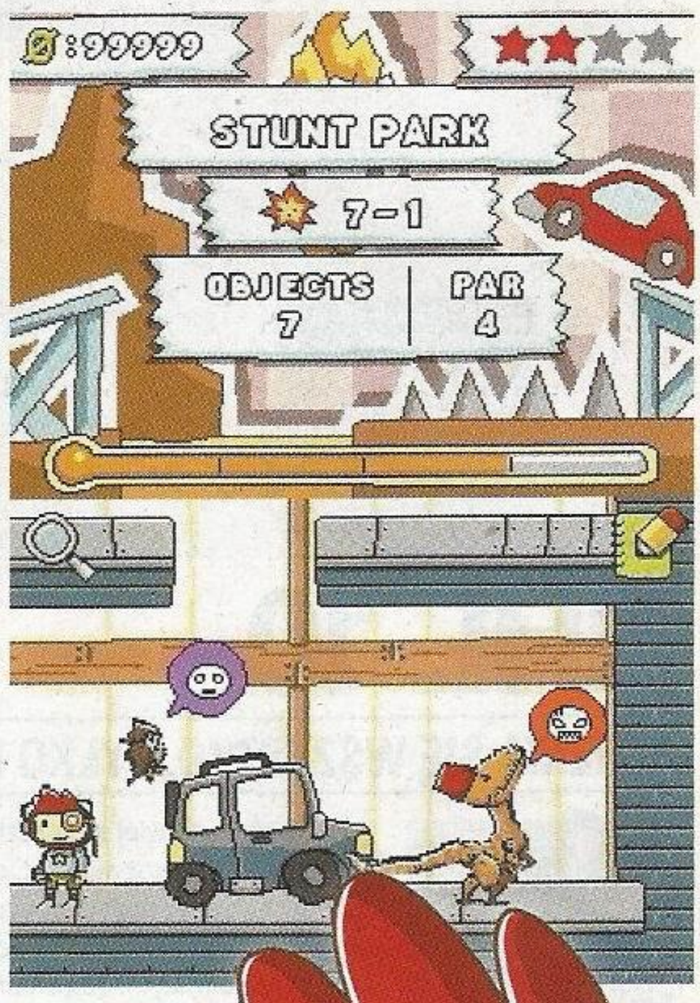
Na plus zaliczam walkę o urozmaicenie zabawy, bo oprócz skakania po platformach pojawia się pływanie czółenkiem czy latanie na przyjacielskim orle. Szkoda, że wszystkie elementy równają w dół i momentalnie frustrują zamiast bawić. Pojedynki można wygrać klepiąc jeden przycisk, a dotyczy to także bossów, którzy są zbiorem kiepskich schematów znanych od dekad. Od czasu do czasu Brave musi rozwiązać nietrudną zagadkę, a liniowość nie pozwala się zaciąć – jednak jeśli ktoś planuje zaliczyć acziwy tej pozycji, radzę solidnie się zastanowić. Nie jest warta poświęcenie jej choćby minuty. Gry dla dzieci powinny być co najmniej tak dopieszczone, jak „dorosłe" tytuły, żeby nikogo nie zrazić do konsol – wystarczy spojrzeć na wyróżnione w tym miesiącu UP i G-Force. Brave działa odwrotnie, mnie odpychał i pozostawił mocny niesmak. Gdyby recenzował go Grabarz, słowo „kał" nie raz pojawiłoby się w tekście. ■■ **Gonzo**

1.9/10



NA MARGINESIE ZESZYTU Oprawa Scribblenauts momentalnie wyróżnia ten tytuł z tłumu. Stylizowana na niechlujność kreska nadaje postaciom odpowiednio karykaturalnego wyglądu i nawet tyranozaur wygląda całkiem pociesznie. Całości dopełniają żywe kolory i wesoła muzyka przygrywająca w tle. To pogodny tytuł, w sam raz na trwającą za oknami jesień.





SCRIBBLENAUTS

TRZEBA BYŁO NIE WAGAROWAĆ

txt: GONZO

NINTENDO DS

- Wydawca: Warner Bros
- Producent: 5th Cell
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Bądź przeklęte, toporne sterowanie. Cenię sobie wygodę, jestem niecierpliwy i pewnie zrezygnowałbym z grania, gdyby chodziło o każdą inną grę. Ale dla Scribblenauts warto się pomęczyć, bo tak innowacyjnego, oryginalnego, a przy tym zabawnego tytułu już dawno nie było. To prawdziwa beczka śmiechu, zaproście do wspólnego główkowania drugą połówkę. Aż zachciało mi się zakuwać angielskie słówka. 8/10

Albo przynajmniej nie czytać Secret Service pod ławką na lekcjach angielskiego, bo wystarczyło pięć minut gry, żebym przekonał się jak ubogi jest mój zasób angielskich słów. Tym większe to zaskoczenie, że nigdy nie miałem problemów z komunikacją w tym języku, ale tutaj chodzi o coś zupełnie innego. Wreszcie zrozumiałem sens wkuwania setek dziwacznych zwrotów – może gdybym choć jeden raz posłuchał nauczycieli, nie musiałbym w niektórych momentach posiłkować się słownikiem. Przynajmniej poczułem się jak kilkanaście lat temu, kiedy trzeba było sobie tłumaczyć co bardziej zawiłe dialogi.

KRAKEN VS. CTHULHU VS. GOD

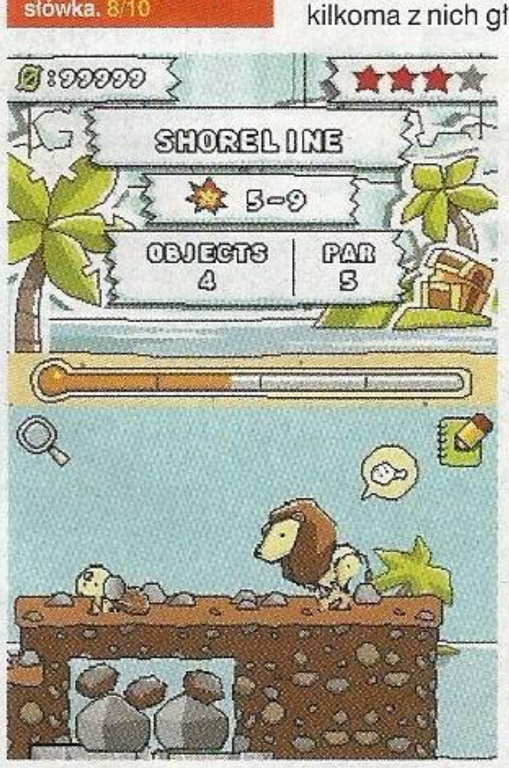
Może trochę przesadzam, ale nie wpleciono do gry systemu podpowiedzi, więc gracze muszą sobie radzić sami. Zapomnieliście jak jest „szczotka" albo „mrówkojad"? Wasz problem. Na szczęście mówimy o Scribblenauts, czyli jednej z bardziej innowacyjnych gier tego roku – oprócz ogromu słówek zawiera złożony system interakcji, więc możliwych dróg do końca poziomów jest nieskończona liczba. Głównym celem Maxwella, czyli bohatera gry, jest zbieranie gwiazdek, do których droga wiedzie przez pomyślne rozwiązywanie zagadek. Dzielą się ona na dwa rodzaje: czasem gwiazdka jest od razu widoczna, ale trzeba wykombinować, jak się do niej dostać, innym razem poziom zostanie zaliczony, jeśli poprawnie wykona się polecenie. Niektóre plansze łyka się w pół minuty, ale nad kilkoma z nich głowię się do teraz i nie jestem bliżej rozwiązania. Gra wypłaca punkty (ollary), jeśli korzysta się z nieużywanych wcześniej przedmiotów, więc warto eksperymentować i porywać się na najbardziej szalone pomysły. Z drugiej strony trzeba trochę powstrzymywać swoje chore zapędy, bo istnieje ograniczenie liczby „wyczarowanych" jednocześnie rzeczy, choć ani razu nie zdarzyło mi się, abym dobrnął do limitu. Wprowadzono go, aby zachować płynność animacji – nie zawsze się to udaje, ale czkawka jest wybaczalna, bo nie przeszkadza w zabawie.

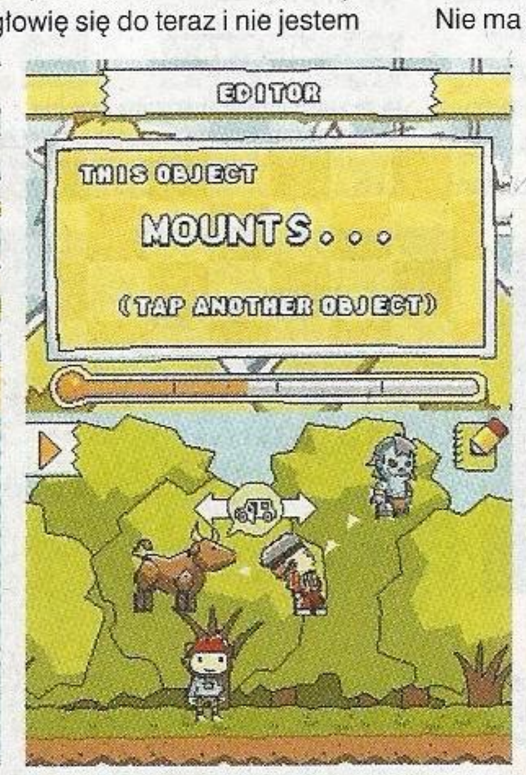
ZŁOTA ŻYŁA POMYSŁÓW

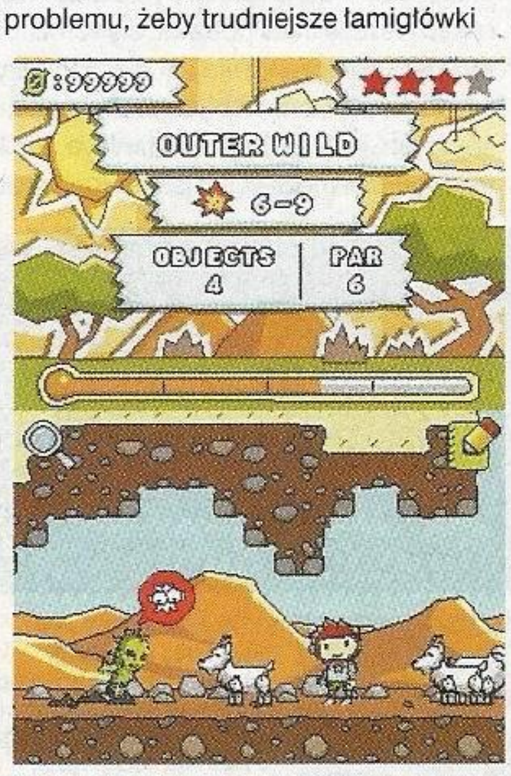
Scribblenauts pozwala się wykazać, bo poziomy można zaliczyć na złoto jedynie przechodząc je na trzy różne sposoby. Wyobraźnię rozpala nawet proste wciśnięcie przycisku w świecie gry. Władowanie do pokoju z przyciskiem kilku statków kosmicznych? Matka pchająca wózek, który wjedzie na guzik? A może wystarczy samemu go nacisnąć? Albo jeszcze prostsze polecenie: daj nauczycielce, Świętemu Mikołajowi i policjantowi to, czego im w danej chwili brakuje. Uczeń, dzieciak, który odbierze prezent i oczywiście pączek – takie były moje typy, ale słyszałem o co najmniej kilkunastu innych wariantach. Wymieniłem tylko banalne przykłady, ale dość szybko zagadki obrastają w piórka złożoności i nie wystarczy wpisać „god" (bo da się!), żeby jakimś cudem przez nie przebrnąć. W chwilach zwątpienia można się bawić wpisując nazwy znanych fikcyjnych potworów albo sprawdzić, czy autorzy przewidzieli railguna. Nie ma problemu, żeby trudniejsze łamigłówki zostawić na później, ale frajdę sprawia wcielanie w życie każdego pomysłu, jaki przyjdzie do głowy – a nuż przypadkiem rozwiązanie pojawi się samo?

RAG DOLL JU JITSU

Wszystko w grze wykonuje się stylusem, co jest rozwiązaniem tyle popularnym, co nie zawsze zdającym egzamin. Tym razem padło na ten mniej korzystny wariant – bardzo często zamiast złapać przedmiot, Maxwell zaczyna biec, co może zniweczyć najbardziej misterny plan. Przymusowe restarty irytują, a wystarczyło przecież dodać możliwość biegania krzyżakiem. Jednak D-pad obsługuje kamerę pozwalającą omieść wzrokiem poziom, ale brakuje możliwości zatrzymania jej w konkretnym miejscu – uparcie powraca do postaci. Pierwsze kroki w świecie Scribblenauts stawia się w przymusowym samouczku, co mnie nieco zdziwiło, bo oprócz kłopotów ze sterowaniem, gra jest przystępna jak LittleBigPlanet. Sporo czasu zajmuje dostosowanie się do specyficznej fizyki bardziej przypominającej Wormsy niż rzeczywistość. Przedmioty potrafią nagle wyskoczyć w powietrze, a wydawałoby się stabilny most nagle usuwa się spod stóp... Szkoda, że świeża i unikalna gra boryka się z tak przyziemnymi kłopotami. Prawdę mówiąc, nie pamiętam, kiedy ostatnio miałem problem z oceną jakiejś pozycji – wypada przecież docenić rzadką dziś innowacyjność, ale przyzwoitość nie pozwala przymknąć oka na niedociągnięcia. Niestety Scribblenautom przydałyby się dodatkowe testy, główny nacisk poszedł na jak największą liczbę przedmiotów, a rozgrywkę potraktowano nieco po macoszemu. Boli to tym bardziej, że ogrom słownika w grze budzi respekt i jestem pewien, że autorzy mogliby dodać obsługę krzyżaka albo chociaż poprawić rozpoznawanie komend wydawanych stylusem. Na pewno warto dać szansę Scribblenauts, ale kilka elementów nadaje się do wymiany. ■■







ZACZAROWANY STYLUS Ciekaw jestem kolejnej pozycji od 5th Cell, czyli sequela Drawn to Life. Narysowanie własnych bohaterów i tworzenie świata gry może przewietrzyć odrobinę zatęchły rynek konsolowy.

OCENA 8.4/10

- ✚ POZWALA PRAKTYCZNIE NA WSZYSTKO
- ✚ DZIWACZNA FIZYKA, WALKA ZE STEROWANIEM

CHODŹ, WYCZARUJ SWÓJ ŚWIAT

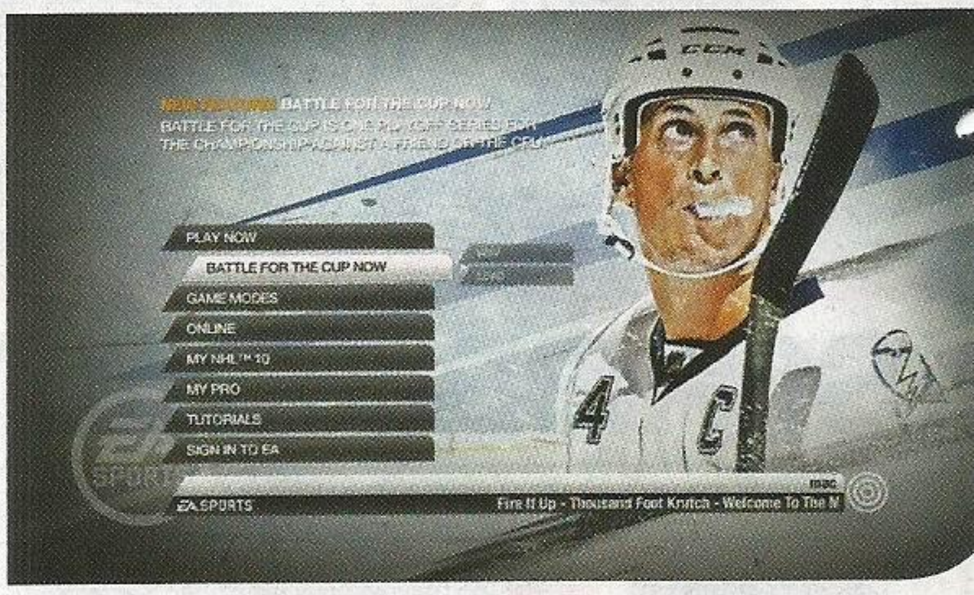
Czasownik posiłkowy

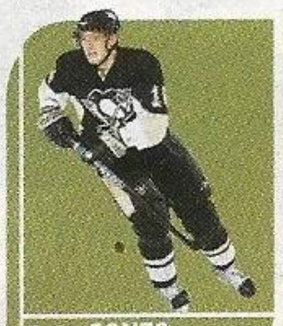
Scribblenauts na pewno nie przykułyby do konsoli Sylwusia Miauczyńskiego, a idea stworzenia wirtualnego słownika kojarzy mi się z wymarłym gatunkiem staroszkolnych przygodówek w rodzaju Larry'ego albo Monkey Island. Tam też w pewnych momentach można było spróbować samemu coś wpisać i sprawdzić, czy autorzy przewidzieli związanego z tym easter egga. Szczytem możliwości było przesunięcie kwiatka zasłaniającego nagą plażowiczkę. W porównaniu z tym Scribblenauts to istny moloch.

CEL, PAL! Teraz nie wystarczy wcisnąć przycisku do strzału, a zamachnięcie gałką wymaga dużo większego refleksu i precyzji. Gra się wybornie. Chyba, że ktoś preferuje oldskulowe sterowanie, które jednak stanowczo odradzam.

NHL 10

ZMIENIA SIĘ WSZYSTKO, TYLKO NIE JAKOŚĆ SERII NHL





txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (12)
- Premiera: 15 września
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Dawno już nie grałem w żadnego hokeja, ale coś niecoś zapamiętałem i nawet udało mi się rozklepać Gulasha. Jednak, o ile w FIFA 10 rozbudowane sterowanie uważam za niezbędne dla dobrej zabawy, tak w NHL starałem się grać wyłącznie na uproszczonym. Nie za bardzo interesuje mnie ustawianie kija pod odpowiednim kątem przed strzałem, czy „kiwanie" przeciwnika, tylko szybka wymiana podań, rozklepanie obrony i mocna plomba. To właśnie podoba mi się w NHL 10 – jest i dla wymiataczy i dla casuali, do jakich w tym przypadku zaliczę sam siebie. Możliwość uproszczenia reguł, to coś, co chętnie przywitałbym również w FIFA 10. Wyłączenie spalonych i fauli w meczu? Mogłoby być bardzo wesoło. 7/10

Jak najłatwiej stwierdzić, czy gry sportowe się rozwijają? Oczywiście zrobić sobie od nich dłuższą przerwę, bo granie w coroczne edycje daje poczucie najwyżej ewolucji. I to małymi kroczkami. Kiedyś zagrywałem się w hokej od EA Sports i spolegliwie wykładałem gotówkę na kolejne części. Kiedyś, to znaczy osiem lat temu, bo doskonale pamiętam NHL 2002, ale już edycja 2003 pojawia się tylko jako mgliste wspomnienie. Czułem przesyt i gra stopniowo przestawała mnie bawić, a ostatecznie odrzuciła mnie, bo uznałem, że ciągle każe robić to samo. Co roku inauguracyjny mecz reprezentacją Polski, potem playoffy, kilka porządnych partii multiplayer i tyle. Kosmetyka rozgrywki i drobne ulepszenia nie cieszyły, szczególnie jeśli patrzyłem na rachunek ze sklepu. Dopiero teraz poczułem, że przerwa była świetnym rozwiązaniem, bo NHL 10 dostarczył oczekiwanych emocji i smakował równie dobrze, jak przed laty. A może po prostu dlatego, że to zawsze była i nadal jest świetna gra?

CELNY STRZAŁ ALBO WYMIERZONE PUDŁO

Nowe sterowanie pojawiło się już w zeszłorocznej edycji, chwalił je Marcel i podpisuję się pod peanami. W żadnej grze sportowej nie miałem tyle dowolności w konstruowaniu akcji i umieszczaniu krążka za plecami zdezorientowanego bramkarza. Zapomnijcie o przyciskach po prawej stronie pada, bo do strzałów używa się gałek, a podanie umieszczono pod spustem. Kiedy szykujemy się do atomowego uderzenia, prawy analog zastępuje kij trzymany przez gracza, zaś lewy pozwala określić część bramki, w którą celujemy. Tak, skoordynowanie obu palców jest cholernie trudne, ale kiedy strzelimy zgodnie z zamierzeniami, ryk satysfakcji pojawia się sam. Nie warto wychylać lewej gałki maksymalnie, wtedy szansa spudłowania jest nieporównywalnie większa – nowe podejście wymaga sporo czasu poświęconego na trening. Dość powiedzieć, że dopiero po kilkunastu meczach zacząłem bombardować bramę zgodnie z ogólnymi zamierzeniami. Dla pewności przełączyłem się na tradycyjne sterowanie, ale tylko na kilka minut, bo z całą pewnością nowe jest dużo bardziej kaloryczne i dobrze, że EA Sports zrobiło je podstawowym.

Podawanie krążka jest trochę łatwiejsze, choć podobnie jak w nowej FIFIE, można odnajdywać zawodników nie tylko w obrębie ośmiu kierunków, ale znacznie poszerzonej ich puli. Autorzy chwalą się 360 stopniami, co jest przesadą, ale nieodbiegającą rażąco od rzeczywistości. Faktycznie, niecelne podania to wynik wyłącznie braku wyczucia u gracza. Nareszcie!

NHL 10 to także nowy sposób walki przy bandzie – zawodnik do niej przyciśnięty może kopnąć kawał kauczuku do partnera obok, a nawet z tyłu. Drużyna wystawia się całkiem sensownie, choć musiałem trochę pogrzebać w taktykach, aby reszta chłopaków czytała mi w myślach. Zmiany na szybko można wprowadzić krzyżakiem, co jest bardzo wygodne i przede wszystkim szybkie. Hokej to bezustanna akcja, zaś seria EA Sports pokazuje to bardzo wiernie i przez lata dostosowała rozgrywkę do tej idée fixe, a nie na odwrót. Bijatyki prezentowane są z efektownej perspektywy pierwszej osoby, można je prowokować nawet po gwizdku sędziego, bo autorzy pozostawili na to kilkanaście sekund.

GRAJ I POZWÓL GRAĆ

Rodzaje rozgrywki rozrosły się do takich rozmiarów, że nie ma szans, by poznać wszystkie i mieć jeszcze czas pobawić się w multi. Nie mówiąc o włączaniu innych gier. Od przybytku nic nie boli, chętni będą przebierać między sezonem, walką o Puchar Stanleya, Be-A-Pro, treningiem – możliwości jest bardzo dużo i fani hokeja znowu będą wniebowzięci. Ale wbrew pozorom to tytuł nie tylko dla kauczukowych ultrasów (ekhem...), partie multi pozwalają NHL 10 rozwinąć skrzydła, więc jeśli zmusicie kumpla do zagrania jednego meczu to następnym razem sam się wprosi. Dzięki nowemu sterowaniu emocje iskrzą nawet przy najbanalniejszych wznowieniach, bo wygrywa je ten, kto sprawnie i z wyczuciem machnie analogiem. Skupienie potrafi przenieść się z wirtualnej tafli na kanapę, a hooking w realu nie jest karany, bo nie ma sędziego. Dla samotników pragnących szkolić umiejętności przygotowano rady trenera między tercjami, który wprost mówi, co drużyna robiła dobrze, a gdzie jest miejsce na poprawę. Jest to przydatne szczególnie na początku, bo przez nowe spojrzenie na rozgrywkę NHL 10 bywa tytułem wymagającym niemałych umiejętności – za to kciuk w górę, bo gdybym wygrał pierwszy mecz, zniechęciłbym się do zabawy.

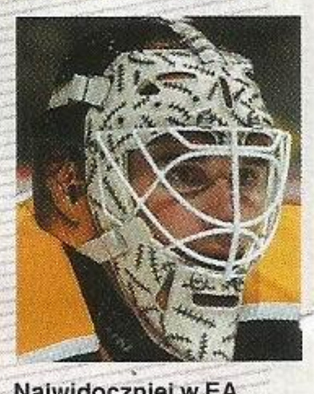
Oprawa jest topowa, w menusach przygrywają między innymi Kalifornijczycy z Eagles of Death Metal, nieśmiertelni Scorpions czy modni Green Day. Przekrój doprawdy imponujący. Absolutnie zniszczyło mnie wejście zawodników na lód – pokazane w postaci przebitek z głośnych trybun i wytłumionego korytarza. Moment wyjazdu drużyny na taflę wśród okrzyków publiczności dopinguje do walki – zamieniłbym to chyba tylko na pokaz tańca cheerleaderek. Można się poczuć jak współczesny gladiator. No, prawie. ■■

OCENA 8.2/10

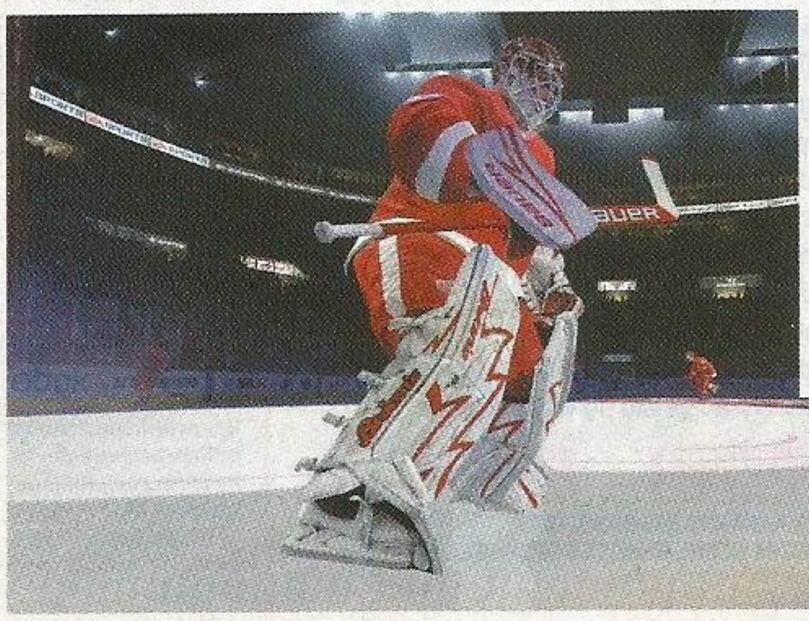
+ WYKORZYSTANIE ANALOGÓW, FEELING
– POCZĄTKOWO TRUDNA, NIE MA CHEERLEADEREK

STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ W PIERWSZEJ MINUCIE

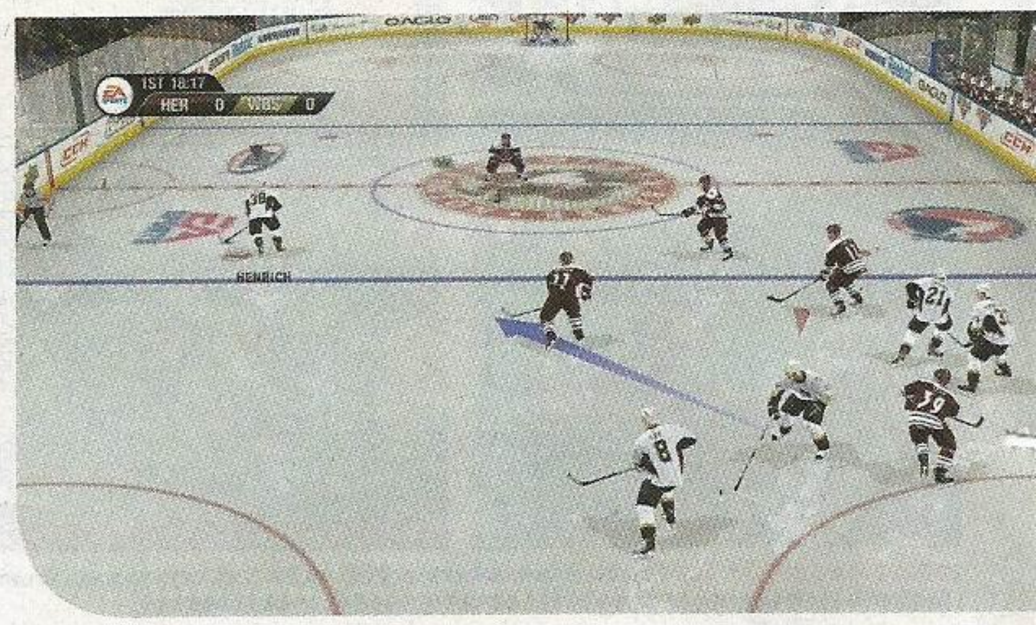
Rządzę na lodzie



Najwidoczniej w EA Sports uznano, że menedżery sportowe nie przykuwają uwagi mas, bo zarówno w tegorocznej FIFIE, jak i NHL, można wcielić się w pełnoprawną rolę zarządcy klubu. Zdobywane doświadczenie przekazuje się na członków ekipy i do nas należą decyzje dotyczące transferów, ale prawdę mówiąc przegadane menusy nie pozwalają w pełni poczuć się jak menadżer. Swego czasu niemal zawaliłem liceum na rzecz Championship Managera, ale na pewno dziś NHL 10 nie przykułoby mnie aż tak do ekranu. Fajnie, że jest taki tryb i da się w niego pograć, ale sednem zabawy są bez wątpienia własnoręcznie ogrywane mecze.



STUKILOWE KAFARY
Zawodnicy wyglądają potężnie, a bramkarz w hokeju zasłania niemal całą bramkę. Umieszczenie krążka w siatce to niemałe osiągnięcie, od którego rośnie ego. No chyba, że jest się Mielem.



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

GDYBY TAK NINTENDO TRAFIŁO NA MAŁYSZOMANIĘ...

txt: GONZO

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: 16.10
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Spróbowałem hokeja. Z łatwością strzeliłem trzy gole, wystarczyło tylko ustawić się w odpowiedniej pozycji. Po prostu machnąłem wiilotem i punkcik wpadł. Zrezygnowałem. Odpaliłem bobsleje. Tu już tak łatwo nie było, ale też nie zmęczyłem się za bardzo. Wystarczyło mi abym przekonał się, że ta gra kompletnie niczego dla mnie nie oferuje. I tak sprzeda się w kilku milionach egzemplarzy. Jako, że nie mam takich znajomych, jak Gonzo, którzy chcieliby się bawić party game z pokracznymi kumplami Mario i Sonika, odpuściłem ten tytuł. Nie krzywdźcie przyjaciół, włączcie im SingStara. 5/10

Wtedy zimowa Olimpiada z Mario i Sonikiem mogłaby się sprzedać w pokaźnej liczbie egzemplarzy nawet w ostatniej twierdzy Microsoftu i Sony, czyli Polsce. Jednak w tamtych czasach niepodzielnie rządziło pecetowe Deluxe Ski Jump i nikt nawet nie marzył o robieniu prawdziwych wygibasów przed telewizorem. „Zimówka" z maskotkami SEGI i Nintendo nie zaskakuje absolutnie niczym, wiele razy wiilota wykorzystywaliśmy w podobny sposób do machania, balansowania i przyspieszania. Zasadne wydaje się podejrzenie o skok na kasę poprzez zrobienie delikatnego liftingu edycji letniej sprzed roku. Na szczęście to nie do końca prawda i można wycisnąć nieco zabawy z tej pozycji.

ŁAAARIO, DE ŁIIINER CZY WARIO THE WEENER?

Sportowa otoczka jest jedynie pretekstem do osadzenia zbioru mini-gier w znanych realiach. Na pudełku dumnie można wymienić kolejne dyscypliny, a praktyka i tak udowodnia, że nie mają wiele wspólnego z prawdziwymi zawodami. Najważniejsze, żeby się dobrze bawić – taka idea musiała przyświecać developerom podczas produkcji. Dorośli mają już kilka imprezowych gier na Wii, dlatego nowy cross-over Mario/Sonic przeznaczony jest dla młodszych, a także na rodzinne spędzenie czasu przy konsoli. Co prawda każda konkurencja zawiera samouczek, ale niczego nie trzeba wyjaśniać, nawet jeśli zasady odbiegają od tych, jakie znamy z prawdziwych transmisji. W mig pojmie je każde dziecko, które opanowało już chodzenie i nie wywróci się ochoczo wywijając wiilotem. Skutkiem takiego podejścia jest obniżenie poziomu trudności, dlatego jeśli myślicie o grze samemu, to poszukajcie innej pozycji. Z palcem po łokieć w nosie wygracie 99% konkurencji, a pozostały jeden procent padnie przy drugim podejściu. Niestety, rywalizacja z kolegami także nie jest najlepszym pomysłem, bo wszyscy osiągają podobne rezultaty i są raczej rozczarowani prymitywizmem rozgrywki.

Wśród dziewięciu podstawowych konkurencji znajdą się co prawda rodzynki w rodzaju świetnego curlingu, kooperacyjnych bobslejów czy obowiązkowych skoków narciarskich, ale większość stanowią nudne zjazdy na nartach, ściganie się na lodzie albo jazda figurowa... Są jeszcze psychodeliczne Dream Events, podobne do tradycyjnych dyscyplin, ale z miejscówkami inspirowanymi chorą wyobraźnią Miyamoto, który nadzorował produkcję gry. Naturalnie nie wszystkie dostępne od początku, ale wystarczy spędzić 17 wirtualnych dni w wiosce olimpijskiej, przebrnąć przez igrzyska, by odblokować bonusy. Główny tryb jest całkiem ciekawy, czasem pojawiają się nawet bossowie, ale razi przesyt treningów i prostota. Miałem wrażenie, że więcej siedziałem w menusach albo przy napisie „loading", niż grałem.

TRENUJ I DRENUJ NADGARSTKI

Być może dlatego, że żadna dyscyplina nie trwa dłużej niż kilka minut i nie wymaga zbyt wiele zaangażowania. W przypadku zjazdów na nartach trzeba tylko uważnie skręcać (wiilotem i gruchą), raz na jakiś czas przyspieszyć (pochylając kontrolery) i wyskoczyć z hopki, a zwycięstwo ma się w kieszeni. Jeszcze dosadniejszym przykładem wydaje się jazda figurowa na lodzie, bo nie steruje się postacią przez cały czas, a macha wiilotem jedynie w kilku przeznaczonych do tego miejscach. Nie liczy się dokładność, tylko refleks. Dlatego wspomniany curling pozytywnie wyróżnia się na tle całości. Nie dość, że trzeba zaplanować rzut i określić jego siłę, to można kamień delikatnie podkręcić, a potem szczotkami regulować prędkość. Nie bez powodu ta dyscyplina zwana jest „szachami na lodzie", zaś w Olimpiadzie z Mario sprawdza się wyśmienicie w multiplayerze. Wyścigi bobslejów także są udane, chyba nawet bardziej bez Balance Board, na której można w tym wypadku siedzieć i grać. „Zwykłe" sterowanie także okazuje się niezwykłym, kiedy czwórka graczy na jednej kanapie jednocześnie wychyla się w jedną i drugą stronę starając się optymalnie wejść w zakręty. Hokej to zbyt duży chaos, snowboard niewiele różni się od nart, a wynalazki w rodzaju paralotni litościwie pominę.

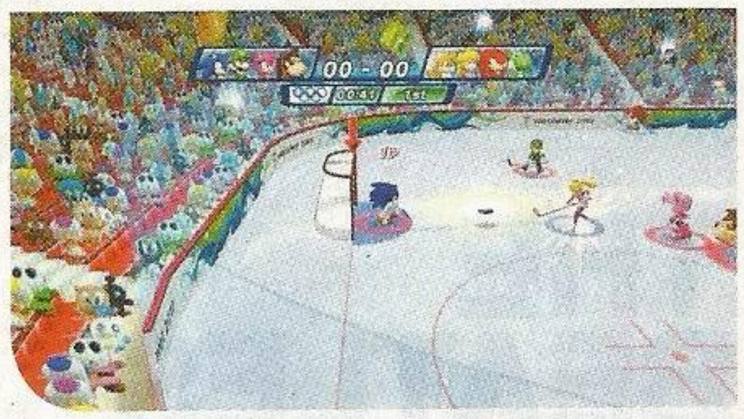
Sony ma trofea, Microsoft osiągnięcia i gdyby kiedyś Nintendo zauważyło na mapie Polskę, chwalilibyśmy się kumplom emblematami. Można je dostać za cokolwiek: za pobicie rekordu na skoczni, za kilka goli w hokeju albo bezbłędny slalom. Oprócz tego gra wypłaca punkty, za które wykupuje się ciekawostki o igrzyskach, nowe ciuchy dla zawodników albo pimpuje swojego bobsleja wizerunkiem fachowego Metal Sonika albo Yoshiego. Do tej pory nie miałem pojęcia, że zawsze o tym marzyłem. Oprawa jest wystarczająco festyniarska, ale zgodnie z niepisaną tradycją nie wykorzystuje pełni możliwości Wii. Jaka jest ta gra? Parę fajnych konkurencji i ogrom niewykorzy-

OCENA 6.6/10

➕ SPORO DYSCYPLIN, METAL SONIC, TRYB FESTIVAL
➖ IDEALNIE NADAWAŁABY SIĘ NA TYTUŁ STARTOWY

JUŻ MYŚLĄ NAD OLYMPIC AUTUMN GAMES?

HARDER, BETTER, METAL
Oprócz Donkey Konga w serii debiutuje Metal Sonic. Robowersja maskotki SEGI przemawia głosem pozbawionym emocji, ale i tak wygląda pocieszne sunąc na swoich małych łyżwach.



MILIONY MONET Gra bez wątpienia okaże się hitem, a jedną z jej zasług jest uświadomienie światu, gdzie odbędą się najbliższe zimowe igrzyska olimpijskie. Przyznajcie się, nie mieliście pojęcia, że chodzi o Vancouver. A o Pekinie to każdy słyszał...

Let's Party!

Nie zabrakło imprezowego wariantu zabawy, jednak jego wykonanie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiły nas topowe produkcje z tej kategorii. Co prawda można na przykład pobawić się w koło fortuny i losować kolejne konkurencje, ale brakuje jakiegoś twista – postacie po prostu zgarniają i tracą punkty. To wszystko. Nie dodano znanego z WarioWare: Smooth Moves pompowania balona, które swoją nieprzewidywalnością często wygrywało z właściwymi zadaniami. Online w grze właściwie nie istnieje, można jedynie powymieniać się rekordami w poszczególnych dyscyplinach. To takie... Zeszłogeneracyjne.

THE BEATLES ROCK BAND

LENNON ZMARTWYCHSTAŁ NA KONSOLACH

txt: GULASH

X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-6 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Porównam tę grę do Guitar Hero: Metallica, które bardzo mi się podobało. Tam były najważniejsze piosenki Metalliki oraz kilka bonusowych innych kapel. Tego samego oczekiwałem po Rock Bandzie, a tu nieprzyjemna niespodzianka. Czterdzieści kilka piosenek i reszta w postaci płatnego DLC? Nie jestem fanem Beatlesów, więc spodziewałem się najlepszych kawałków. Znalazłem raptem kilka, które znam. Gdzie jest „Hey Jude"? Ale i tak RB rządzi, ma lepszą perkusję niż GH. 7/10

The Beatles to bez cienia wątpliwości najpopularniejszy zespół muzyczny wszech czasów. Jak podaje księga rekordów Guinessa, Czwórka z Liverpoolu sprzedała do tej pory ponad miliard nagrań w postaci singli i albumów. To także pierwsza gra muzyczna, do której siadłem z plastikową gitarą w szlafroku po śniadaniu i nic nie było w stanie przepędzić mnie aż do momentu zagrania wszystkich kawałków przynajmniej po dwa razy.

I AM THE WALLRUS

Sunąc na fali entuzjazmu, Lennon powiedział kiedyś, że The Beatles są popularniejsi od Jezusa. Faktem jest, że w początkowym okresie grania chłopaki swoimi zunifikowanymi strojami scenicznymi, ujmującymi aparycjami i grzecznymi tekstami wywoływali światową histerię – fanki mdlały, płyty schodziły jak woda, koncerty wyprzedawano zanim jeszcze je zapowiedziano. Jeszcze bardziej fascynujący jest rozwój muzyczny zespołu i fakt, że ekipa z płyty na płytę coraz bardziej odchodziła od prostych, skocznych i melodyjnych kawałków, zmierzając w stronę psychodelii i dziwacznych, rozbudowanych kompozycji. Beatlesi zapuścili wąsy, brody i długie włosy, sporo przebywali w Indiach, eksperymentowali z narkotykami, a przy tym dalej nagrywali i sprzedawali miliony płyt.

W całym tym procesie ewolucji muzycznej aktywnie uczestniczymy grając w The Beatles: Rock Band. Gra została podzielona na kilka rozdziałów obrazujących kolejne etapy w historii zespołu. Od piwnicy w Hamburgu, gdzie zespół zaczynał grać publicznie, przez słynny show telewizyjny Eda Sullivana, koncert w Japonii, lata spędzone w studiu przy Abbey Road, aż do (może niekoniecznie chronologicznie, ale co tam) fascynującego ostatniego koncertu, jaki Czwórka dała na dachu budynku swojej korporacji Apple Corps (nie, nie ten Apple). Oprawa graficzna jest obłędna; rewelacyjnie oddano wszystkich muzyków, ich gesty, sposób grania. Mało tego – w rozdziałach, w których muzycy grają w studiu – zrealizowano fantastyczne wizualizacje, nawiązujące zarówno do epoki, jak i do danych kawałków. Psychodela to mało powiedziane, a efekt jest rewelacyjny.

DLA FANÓW to gratka, jakich mało. To także pierwsza gra muzyczna (poza SingStarem 80s, ale to inna para kaloszy), która może łączyć pokolenia. Być może pojawią się muzykujące rodziny, w końcu – kto nie zna choć kilku kawałków Czwórki?

TICKET TO RIDE

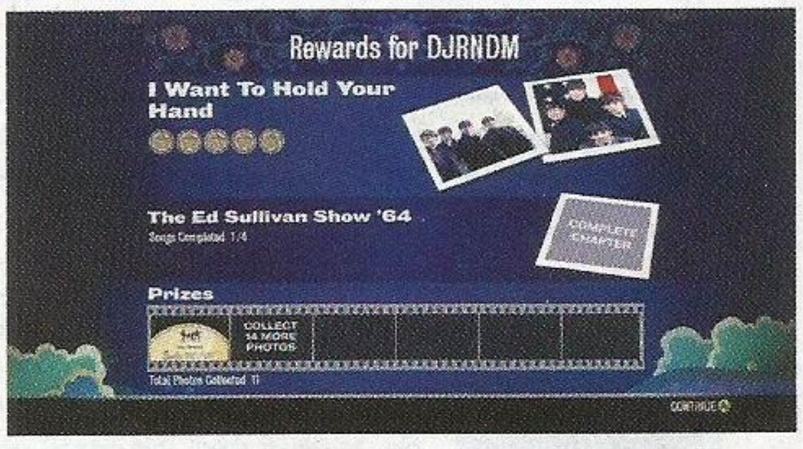
Mechanika gry jest identyczna, jak w Guitar Hero czy poprzednich Rock Bandach; nie ma mowy o żadnych zmianach. Dalej „gramy" na gitarze czy perkusji w rytm przesuwających się ikonek. Gra oferuje tryb kariery, trening perkusji, czy specjalny tryb zabawy z perkusją Beatles Beats dla ekspertów. TB: RB nie tylko umożliwia zagranie dostępnych utworów na dwie gitary, perkusję i mikrofon – można też bawić się w trzy osoby przy pomocy samych mikrofonów, śpiewając słynne harmonie wokalne Beatlesów. Można w tym celu wykorzystać bezprzewodowe mikrofony do Lips (X360) oraz SingStara (PS3), z którymi gra jest kompatybilna. Rozbawiła mnie także możliwość włączenia „realistycznego zachowania fanów", czyli szumu publiki i darcia się fanek – ledwo słychać co gramy, no ale chyba tak musiało być biorąc pod uwagę malutkie piecyki, jakie wykorzystywano do nagłośnienia w tamtych czasach.

W oficjalnym obiegu w Polsce jest jedynie sama płytka z grą – wydawca nie wprowadził instrumentów z powodów licencyjnych; mniejsza o to, bo nowy Rock Band jest kompatybilny z instrumentami sprzedawanych razem z Guitar Hero, które fani gier muzycznym dobrze już znają. Poza tym, w erze globalizacji, jeśli komuś tak bardzo zależy na replice basu McCartneya, czy perkusji Starra, bez większego problemu namierzy odpowiedni zestaw. Choć w mojej opinii gitary do GH są po prostu lepiej wykonane od tych z Rock Banda.

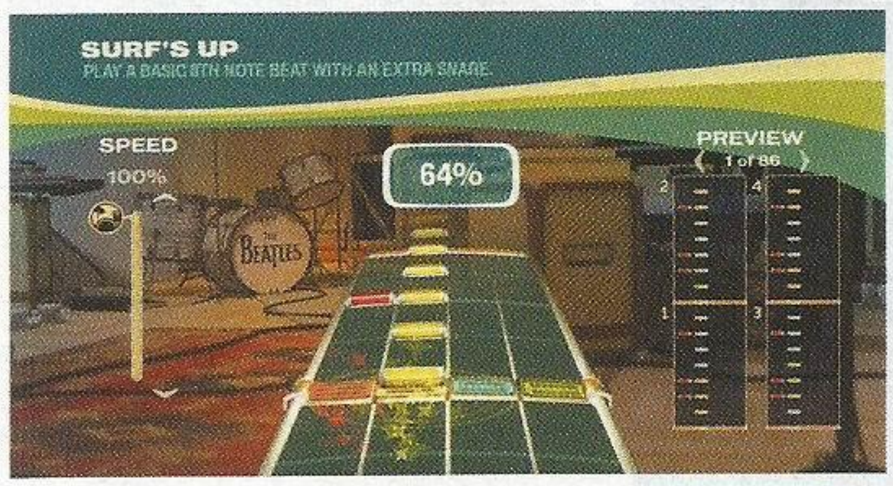
THE END

The Beatles: Rock Band co prawda nie odkrywa nowych mechanizmów rozgrywki, ale z pewnością wytycza nowy standard dla gier muzycznych poświęconych jednemu zespołowi. I tylko jedno nie pozwala mi wystawić grze wyższej oceny – jedynie 46 utworów dostępnych w „zestawie startowym". Wiadomo, że liczy się jakość, a nie ilość, ale piętnaście kawałków więcej zrobiłoby różnicę (Guitar Hero 5 ma ich 85). Zabrakło mi „Hey Jude", „Strawberry Fields Forever"... Oczywiście jest od razu gotowe DLC z całymi albumami, za kasę. Biznes jest biznes. ■■

SIMPLE & FUNKY W ten projekt włożono wiele miłości i czułości, gra jest też łatwiejsza niż Guitar Hero 5 nawet na wyższych poziomach trudności – to ukłon w stronę niedzielnych graczy.



A JOHN DOGADYWAŁ SIĘ Z YOKO The Beatles: Rock Band to efekt wielu lat pracy nie tylko przy projektowaniu samej gry. O możliwość wydania tej pozycji, podobnie jak zremasterowanej dyskografii zespołu, która również miała premierę 9 września, walczyła armia prawników i mediatorów.



Yes im gonna be a star

Zdobywanie gwiazdek w trybie kariery odkrywa zdjęcia muzyków i komentarze dotyczące utworów, a zdobycie określonej liczby gwiazdek w danym rozdziale otwiera dostęp do bonusowych sekcji video i audio. Można usłyszeć na przykład specjalne pozdrowienia, jakie zespół nagrywał dla członków swojego oficjalnego fanklubu z okazji świąt, albo obejrzeć zabawy z kamerą chłopaków podczas podróży po USA. Co ciekawe, do projektu przyczyniły się wdowy po Lennonie i Harrisonie, a także sam Sir Paul McCartney i Ringo Starr, oferując nieco swoich prywatnych materiałów i komentując całość.

OCENA 8.0/10

+ MUZYKA, KTÓRA SIĘ NIE STARZEJE, OPRAWA
– ZA MAŁO KAWAŁKÓW!

WSPANIAŁY HOŁD DLA CZWÓRKI Z LIVERPOOLU

NOWA GRAFA Poprawiono grafikę, zwłaszcza oświetlenie, także postacie są bardziej napakowane polygonami, świetnie animowane, a ich ruchy dopasowane są do piosenek, więc nie gibają się bez sensu. Wskaźniki zostały przyczepione do ścieżki i nie zaśmiecają obrazu. Miodzio.

GUITAR HERO 5

GRY MUZYCZNE MOGĄ BYĆ JESZCZE LEPSZE

txt: MIELU

X360 | PS3 | Wii | PS2

- Wydawca: Activision
- Producent: Neversoft
- Liczba graczy: 1-4 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Wydaje się, że Guitar Hero 5 nie wnosi wiele nowego do gatunku gier muzycznych, którego jest tak naprawdę czołowym i poza Rock Band właściwie jedynym liczącym się przedstawicielem. Można powiedzieć, że skoro praktycznie nie ma konkurencji, to autorzy nie muszą specjalnie się starać z grzebaniem w samych mechanizmach rozgrywki. I tak też jest w istocie; w tym roku cała para poszła zatem w design, przystępność, większą fukcjonalność jako „platformy do grania muzyki". Gra się świetnie, uwielbiam Guitar Hero, ale myślę, że kolejne gry z tej serii będziemy już oceniać niżej, bo formuła jak dla mnie wyczerpuje się przy kilku nowych tytułach w ciągu roku. 8/10

W tym roku w NEO+ pisaliśmy już o GH: Metallica i GH: Greatest Hits. Skoro Neversoft produkuje kolejne części taśmowo, wydawało mi się, że „piątka" niczego nowego nie zaoferuje. Autorzy wprowadzili jednak ważne zmiany. Od teraz w każdej tego typu grze (patrzę na ciebie, Rock Band) powinna znaleźć się opcja odpowiadająca temu, co w GH5 nazywa się Party Play. Po załadowaniu gry rozpoczyna się koncert – na scenie wymiatają znane z poprzednich części postacie (można je później zmienić na przykład na własnego xboksowego avatara), publika szaleje. Brakuje tylko ścieżki z nutkami, a wyglądałoby to jak normalna gra. Teraz można albo nacisnąć start i przejść do menu głównego, albo wdusić żółty przycisk na gitarze, perkusji lub padzie, by pojawiła się wspomniana ścieżka. Szybko wybiera się instrument oraz poziom trudności i już można grać!

IMPREZOWE GRANIE

Do zabawy mogą dołączyć aż trzy osoby, w dowolnym momencie da się również odłączyć (znana z koopowych gier opcja drop-in, drop-out). Potęgą Party Play jest jednak to, że tutaj nie można przegrać, gdy nie trafia się w nutki. Mało tego – każdy może w dowolnym momencie, bez przerywania zabawy, zmienić instrument oraz poziom trudności. Cztery osoby chcą rzępolić na gitarach? Nie ma sprawy. Dziewczyny wolą śpiewać w duecie, a panowie wymiatać na perkusjach? Proszę bardzo.

Party Play nie jest dla hardcore'owych wymiataczy, tutaj nawet nie liczą się punkty, choć po skończeniu piosenki wyświetlane jest podsumowanie i statystyki. Party Play to tryb zaprojektowany z myślą o imprezach. Zmiany instrumentów, poziomu trudności, granie źle i dołączanie do zabawy nie przerywa zabawy i nie zmusza wszystkich do wychodzenia do menu. Widzicie, że kumple wymiatają? Dokańczacie piwko i dołączacie. Musicie skoczyć do toalety? Dziewczyna Was zastąpi, ale nie na perkusji, a przy mikrofonie. Bomba!

Szkoda, że równie łatwo nie da się dołączyć do zabawy w trybie kariery. Ale za to tryb ten przechodzi się tylko raz. Poprzednio, przy zmianie instrumentu lub poziomu trudności zaczynało się od początku i trzeba było od nowa odblokowywać piosenki. Teraz wskazane jest odłożenie gitary i spróbowanie sił na perkusji.

Każdy utwór stawia przed graczem wyzwanie: zdobyć określoną liczbę punktów, żeby zarobić dodatkową gwiazdkę; odłożyć wiosło i zabębnić lub zaśpiewać; zagrać kilkaset nutek bez pomyłki, itp. Część owych zadań wymaga współpracy z innymi graczami. To kolejna zmiana. Poprzednio do kariery samotnika nikt nie mógł dołączyć, trzeba było rozpoczynać granie z zespołem od początku. Gra stała się bardziej przyjazna dla użytkownika, a mniej upierdliwa. Taka zachęta do ćwiczenia na różnych instrumentach i wspólnej zabawy wystarczy, żebym przestał narzekać, że w karierze nie zdobywa się fanów, jak to ma miejsce w Rock Band.

DROBNE UWAGI

Im lepiej się gra, tym więcej gwiazdek można zdobyć – maksymalnie pięć plus trzy za wypełnienie zadań. Aby odblokować nowe piosenki, trzeba mieć na koncie określoną liczbę gwiazdek, na przykład dziewięć. Oznacza to, że wcale nie trzeba grać każdego utworu na siłę, żeby otrzymać dostęp do następnych. W sumie jest osiemdziesiąt pięć kawałków, a jeśli macie World Tour to po wklepaniu unikalnego kodu i drobnej opłacie będziecie mogli zaimportować około jednej trzeciej piosenek z tamtej gry do GH5. Za takie rozwiązanie należą się Activision ciężkie baty, Harmonix z EA wciąż lepiej rozwiązują temat importowania utworów z poprzedniej wersji gry.

Nienajlepiej dobrano piosenki. Chciano uszczęśliwić ludzi o różnych gustach muzycznych. Są Arctic Monkeys, A Perfect Circle, Rolling Stones, Kings of Leon, AFI, Garbage, White Stripes, Beastie Boys, ale też Rammstein, Nirvana i Johny Cash. Mnie to odpowiada, ale pokazywałem grę znajomym i wielu z nich w tym miszmaszu znajdowało co najwyżej kilka kawałków, które chcieli zagrać.

Na siłę mógłbym przyczepić się do rozmieszczenia nutek, czasami czułem, że gram coś innego niż słyszałem, ale to drobiazg. To najlepsze Guitar Hero, w jakie grałem od trzeciej części. Cieszą drobiazgi: każdy zbiera dla siebie Star Power, nie dla zespołu; jak jeden gracz zepsuje, piosenka się nie kończy, wystarczy, że drugi trafia w nutki, by po chwili kolega powrócił do zabawy – nie ma ograniczenia „do trzech razy sztuka", jak w Rock Band. Poziom hard na gitarze wydawał mi się w sam raz – do zaakceptowania przez nie-cyborgów. Neversoft zrobił ukłon w stronę grających dla przyjemności, tymczasem hardcore'owcy mogą być niezadowoleni, zwłaszcza, że wyleciał tryb Boss Battle. W moim odczuciu zmiany pchnęły serię w dobrym kierunku. ■■

OCENA 8.5/10

+ PARTY PLAY, GRAFIKA, COMPETITIVE, NOWA KARIERA
– IMPORTOWANIE PIOSENEK, DOBÓR KAWAŁKÓW

ODŻYŁA MOJA MIŁOŚĆ DO GIER MUZYCZNYCH

Wyścigi inspirują

Pojedynki z bossami wyleciały, zamiast nich przygotowany został tryb Competitive, gdzie gracze mierzą się ze sobą. Nie zawsze chodzi o zdobycie największej liczby punktów. Są tryby, gdzie prowadzącemu gra rzuca kłody pod nogi podbijając poziom trudności, albo Elimination znany z wyścigów, w którym po pewnym czasie osoba z najgorszym wynikiem odpada z rywalizacji. Fajnym pomysłem jest ocenianie tego, jak gracz radził sobie z poszczególnymi fragmentami piosenki, niezależnie od poziomu trudności. Szpaner wymiatający na hardzie, ale mający problem z solówką, może przegrać z kimś, kto równo, bez pomyłek gra na normalu. Oczywiście są również drużynowe odmiany tych trybów. W sam raz do sieciowego multiplayera.

JA, GWIAZDA Do odblokowania czekają między innymi Shirley Manson z Garbage, Kurt Cobain, Johny Cash i Matt Bellamy z Muse. Na X360 można grać również avatarem.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

txt: SASORI

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Activision
- Producent: VVisions
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIOD 7
DESIGN 7

GULASH: Pierwsze MUA to jedna z moich ukochanych gier koopowych; po prostu zawsze uwielbiałem i ciągle uwielbiam „chodzone mordobitki", których Ultimate Alliance stanowi naturalne rozwinięcie. Sequel mnie nie zawiódł; gra jest lepsza, większa, ładniejsza i lepiej przemyślana. Do tego możliwość uczestniczenia w Civil War. Jeśli ktoś lubi takie klimaty – nie zawiedzie się. **8/10**

FACECI W RAJTUZACH WZIĘLI SIĘ ZA ŁBY

Jakby to napisał Trzęsącydzidą, źle się dzieje w państwie superbohaterskim. Chłopaki i dziewczyny w trykotach podzieliły się na dwa obozy i w blasku mocy oraz huku walących się budynków prowadzą dyskusję na temat nowej ustawy wprowadzonej przez amerykański rząd. Ustawy, która zmusza wszystkich nadludzi do grzecznego ustawienia się przy okienku w urzędzie i zarejestrowania swojej nadosoby. Superludzie tym samym ujawnią swoją tożsamość i oddadzą swoje możliwości pod światłe kierownictwo Kongresu – czy tam innego Białego Domu, kto by ich tam wiedział – dość powiedzieć, że nie wszyscy są zachwyceni takim wjazdem w osobistą wolność. Doprowadziło to do sporego przetasowania w trykocich szeregach, w efekcie którego takie oczywiste gwiazdy, jak Kapitan Ameryka lądują poza prawem, a łotry pokroju Venoma, kosztem jednego podpisu, otrzymują możliwość legalnego obijania im twarzy. Rozpoczyna się zaogniona debata polityczna, którą media ochrzciły „Wojną Domową". Dzięki najnowszej grze od Vicarious Visions, można w tej dyskusji wziąć udział.

Z CZYM DO (NAD) LUDZI

Argumenty do rozmów są dosyć standardowe: szlag słaby, szlag mocny, chwyt, blok i skok. To absolutna podstawa, na którą nakładają się jeszcze cztery moce na łebka – zawsze jakiś atak obszarowy i szybki wyskok na przeciwnika (dash), czasem atak pociskami, rzadziej tak zwane buffy i debuffy (czyli moce zwiększające możliwości bohatera lub zmniejszające siłę wroga). Każda z 24 dostępnych postaci może sobie te moce rozwijać za pomocą zdobytego doświadczena, ale nie spodziewajcie się wielkiego pola manewru – równie dobrze można ją zostawić w rękach konsoli, bowiem inne niż równomierne rozwijanie tych kilku mocy nie ma większego sensu. Chyba że kogoś bawi walenie cały czas jednym specjalem, wtedy proszę bardzo.

Swoją drogą, gra niestety może do tego trochę zachęcać, bowiem niektóre z ciosów, czy też kombinacja dwóch, wydają się nadmiernie efektywne w przekonywaniu adwersarzy w dyskusji. Taka Storm, na ten przykład, może swobodnie ograniczyć się do mocy polegającej na dmuchaniu wszystkich wokolo (ekhem) – potężna fala wiatru (sorry, Ororo) przewraca większość przeciwników, w późniejszych etapach dodatkowo ich podmrażając. Jako że gra stawia na akcję i wskaźnik odpowiadający za użycie mocy regeneruje się zadowalająco szybko, nic nie stoi na przeszkodzie, aby Storm spamowała jednym specjalem aż do zanudzenia. Dlatego, aby nie wpuścić

KROK WSTECZ w temacie przerywników. W porównaniu z renderami z poprzednich części, oparte na silniku scenki z UA2 wypadają raczej blado.

KAWAŁ KONKRETNEJ MŁÓCKI Samej kampanii wystarcza na kilkanaście godzin, do tego dochodzi masterowanie postaci, odblokowanie dla każdej alternatywnego stroju, odszukanie kilkuset znajdek, zdobycie medali w sali symulacyjnej oraz quiz na czterech graczy. Jest co robić.

za próg monotonii, postacie dobrze jest rozwijać równomiernie – co najlepiej robi wspomniane autolevelowanie. Zawsze można też otworzyć kartę postaci, by dokonać korekt, ponieważ raz przypisane punkty umiejętności da się w każdym momencie przenieść na inną moc.

Wracając do zestawu postaci – dla każdego znajdzie się coś miłego. Są klocki, które stawiają na brutalną siłę i ciskanie samochodami, są nindżasy uskuteczniające widowiskowe sztuki walki, są postaci latające, teleportujące się, miotające ogniem, lodem, prądem i czym tam jeszcze. Obsługuje się je wszystkie bardzo podobnie (właściwie wszystkie ciosy i moce jakoś ze sobą korespondują), jednak efekty ich działań sa na tyle różnorodne, że szybko można znaleźć swoich faworytów i stworzyć radośnie współgrającą drużynkę czterech debeściaków, co w ogólnym rozrachunku jest nie tylko kosmetyką, ale ma również zastosowanie w boju. Postaci bowiem, po naładowaniu stosownego paska, mogą w parach wyprowadzać ataki zwane „fusion". Fuzje są wisienką na torcie tej gry, bo to piękne, wielce efektywne i efektowne zagrania, których odpalanie długo się nie znudzi. Co powiecie na parę Storm i Człowiek Pochodnia, którzy łącząc siły przywołują na pole bitwy wielkie, niczczące wszystko na swej drodze tornado ognia? Ja to łykam bez popity.

TANIEC Z MUTANTAMI

Jak już wspominałem, walka jest szybka – do tego stopnia, że pierwsze etapy są nieco oszałamiające, chaotyczne i generalnie przechodzi się je jak gry Konami, czyli wali w jeden przycisk i stara się dostrzec, gdzie właściwie, do stu piorunów, jest panopek. Potem, z większą mocą nadchodzi większa odpowiedzialność i ogólna kontrola nad polem walki – co nie jest specjalne trudne, bowiem kiedy się człowiek już ogarnie, w rękach pozostaje mu postać z raptem siedmioma ciosami i kilkoma prostymi kombosami. Nie jest to wielka liczba, dlatego gra nie pozwala się nad tym zbyt długo zastanawiać, narzucając bardzo szybkie tempo, zaskakując kolejnymi pułapkami, falami przeciwników, pomniejszymi bossami, a od czasu do czasu dorzucając kogoś, kogo klepać trzeba przez pięć minut. Walki z tymi osobnikami nieco rozczarowują, bo nie są jakoś odkrywczo zaprojektowane i nie stawiają przed graczem zbyt wielkiego wyzwania. Wystarczy odpowiedni dobór postaci (czołg plus kilku miotaczy) i po sprawie.

Gra na szczęście nie tylko zasypuje gracza pierdyliardem wrogów (w pierwszej misji pada ich ponad 300), ale również daje cały woreczek zabawek – mam tutaj na myśli fakt, że pasek staminy ładuje się szybko i właściwie rzadko kiedy odczuwa się jej brak. Tak samo jest zresztą ze wskaźnikiem fuzji. Pozwala to na dowolne żonglowanie mocami i odpalanie pełnego potencjału kierowanych postaci, zamiast chomikowania mocy do świętego Dygdy. Dodatkowym remedium na monotonność jest fakt, że skład drużyny można zmieniać w locie, podobnie jak dokonywać wspomnianych już roszad punktów pomiędzy umiejętnościami. Wystarczy tylko wejść do menu i dokonać stosownych wyborów. Rozgrywka jest więc szybka, widowiskowa i przyjemna, a na najwyższym, czwartym poziomie trudności trzeba nawet używać mózgu. Przyjemnego obrazu dopełnia naprawdę kompetentna AI, która nie tylko sprawnie utrzymuje przy życiu pozostałych członków drużyny, ale nawet sprawdza się w uzupełnianiu poczynań postaci prowadzonej przez gracza.

ROZGRYWKA JEST SZYBKA, WIDOWISKOWA I PRZYJEMNA, A NA NAJWYŻSZYM, CZWARTYM POZIOMIE TRUDNOŚCI TRZEBA NAWET UŻYWAĆ MÓZGU. OBRAZU DOPEŁNIA KOMPETENTNA AI

OKO I UCHO

Ucho ma bardzo dobrze, bowiem do efektów dźwiękowych przyczepić się nie sposób. Czuć siłę ciosów lądujących na maltretowanych kmiotach, ogień huczy, lód pobrzękuje, a spluwy szczekają jak trzeba. Co jakiś czas nad walczącymi wznoszą się okrzyki bojowe lub dowcipne komentarze (w których, oczywiście, bryluje Spidey). Głosy podłożone postaciom są nieco nierówne, od naprawdę niezłych po takie brzmiące dość sztucznie, zbrodni jednak w tym temacie nie ma i każdego z bohaterów można już po chwili polubić (albo w najgorszym przypadku się doń przyzwyczaić). Z okiem też jest nieźle, chociaż już bardziej nierówno. Cała gra ma wydźwięk nieco mroczniejszy niż poprzedniczki, więc jaskrawe kolorki są stonowane, częściej pada deszcz i nie raz przyjdzie okładać pyski po ciemnicy. Czasami kończy się to nieznaczną przesadą, bo bywa, że trzeba szwendać się po planszach tak ponurych, że rozświetlają je tylko co potężniejsze specjały superbohaterów. Nie najlepiej wyglądają postaci na zbliżeniach, więc poza walkami gra zalatuje pastgenami. Na szczęście jednak, to przecież walki są najważniejsze – a tutaj jest odpowiednio widowiskowo.

I TYLKO PUNISHERA BRAK

Obraz szybkiej, efektownej i odstresowującej sieczki jest przyplamiony garścią bugów, występujących jak na mój gust nieco zbyt często. Okazjonalną walkę z kamerą można zrzucić na niezręczny design, ale problemy z przenikaniem się obiektów to już poważniejsza sprawa. Tak samo jest z postaciami latającymi, które czasami zaczynają chodzić w powietrzu i jest zgryz, jak sprowadzić je na dół. Zdarza się, że podczas walk prowadzeni przez AI kompani dostają głupawki i potrafią przez kilka minut biec w ścianę – u mnie nagminnie odwalał to Daredevil. Niby wiem, że koleś jest ślepy jak śrubka, no ale bez przesady. Jeżeli jednak odczuwacie głód gier tego typu, ta garść bugów nie uprzykrzy Wam zanadto życia, próbujcie więc śmiało. Fanów Marvela przekonywać chyba nie trzeba? ■■

OCENA **7.6/10**

+ SZYBKA, WIDOWISKOWA, ZABAWNE MULTI
− BUGI, MONOTONIA, OKROJONE ELEMENTY RPG

DAWAĆ FRANKA CASTLE W DLC!

KOOPERACJA!

W multi gra błyszczy. Zgodnie z nowoczesnymi trendami, dodatkowi gracze mogą wskoczyć i wyskoczyć w dowolnym momencie. Co więcej, jeżeli jeden z nich zażyczy sobie pogrzebać w karcie postaci czy zmienić zawodnika, nie przerywa to gry pozostałym, ponieważ opuszczonego wojownika przejmuje na chwilę AI. Małym minusem jest to, że gra nie pozwala drużynie się rozłazić i osobniki, które się za daleko zapędzą, są teleportowane spowrotem do stada. Co potrafi wkurzyć, zwłaszcza gdy jest się w środku rozmowy z jakimś przeciwnikiem i właśnie ma się mu wytłumaczyć, że pięść jednak pasuje do oka. Można było to jakoś lepiej rozwiązać. Zdarzają się też lagi i przycinki. Na kanapie za to, z kumplami obok, jest bombowo. Sąsiedzi będą zmuszeni co jakiś czas tolerować ryk „fuzjaaa!" i rechoty, taka karma.

NADGORLIWOŚĆ Podczas koziołkowania konsola zbyt szybko przywraca gracza na trasę. Czasem wydaje się, że auto można wyprowadzić z opresji, ale nie ma się okazji spróbować.

DZWON ZA DZWONEM Pojazdy zniosą wiele, ale ich wytrzymałość ma swoje granice. Po wyjątkowo mocnych dzwonach nadają się tylko na złom.

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

txt: BLIZZ

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: BigBig
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Od razu powtarzam zastrzeżenie z drugiej opinii do GT na PSP – osobiście nie mam zamiaru spędzać długich godzin na wpatrywaniu się w niewielki ekranik przenośnej konsoli i zagrywać się w Arctic Edge, bo zwyczajnie wolę grać w MotorStorma na plazmie. Ale poza tym, AE jest grą bardzo fajną, ładną i wciągającą. No i przede wszystkim nie czuć, że jest to chamsko i na chybcika przycięta do rozmiaru PSP gra z „dużej" konsoli. Programiści spisali się na medal, udało im się oddać ducha szalonej i bezkompromisowej rywalizacji. Obiektywnie to jeden z najlepszych racerów na PSP. 8/10

JEŚLI LATO BYŁO DLA WAS ZBYT GORĄCE...

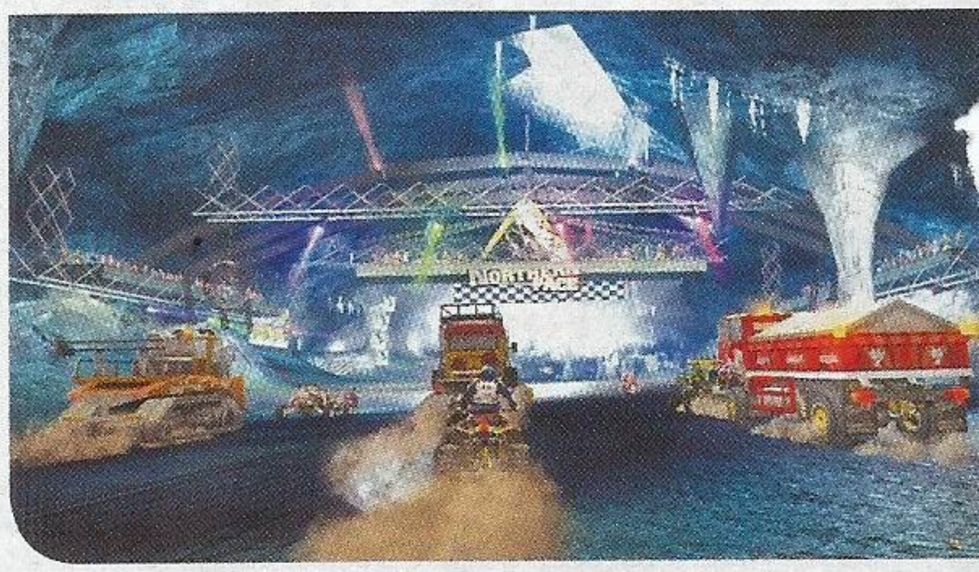
Macie już dosyć kurzu i błota, jakie nieodłącznie towarzyszą wyścigom w klimatach tropikalnych i pustynnych? Wysoka wilgotność, czy lejący się z nieba skwar są nie dla Was? W takim razie w świecie MotorStorm: Arctic Edge będziecie czuli się jak ryby w wodzie, bowiem wbrew protestom ekologów szalone zawody pojazdów terenowych przeniesiono tym razem w okolice koła podbiegunowego.

BURZA ŚNIEŻNA

Formuła gry nie zmieniła się. Cały czas mamy do czynienia z mocno zręcznościowymi wyścigami, w których terenowe pojazdy różnych klas zmierzą się ze sobą w walce o zwycięstwo na mocno pokręconych trasach. W wyścigach bierze udział dziesięć wehikułów jednocześnie, prując na łeb, na szyję, poprzez lód, śnieg, zamarznięte błoto oraz kleistą breję, a przy tym non-stop przepychając się, koziołkując i rozbijając na elementach otoczenia. Trasy, których w grze jest dwanaście, obfitują w rozmaite skróty i rozjazdy, przez co żadne okrążenie nie wygląda tak samo. Pełno tu mostów, tuneli, alternatywnych ścieżek, klifów, przepaści, barierek – zanim odkryjecie wszystkie możliwości pokonania jakiegoś odcinka minie trochę czasu. Warto je poznać, aby zaoszczędzić cenne sekundy – konsolowi przeciwnicy nie odpuszczają ani na moment, przez co emocji na pewno nie zabraknie. Aby zwiększyć swoje szanse można skorzystać z odnawiającego się z czasem turbo, należy jednak uważać, aby nie przeholować, bo kończy się to efektowną eksplozją pojazdu. Mimo, iż wszystkie trasy znajdują się w tym samym, arktycznym otoczeniu, są na tyle różnorodne wizualnie i grywalnościowo, że nuda nie wkrada się szybko. Każda ma jakiś motyw przewodni, jak lodowa rozpadlina, tartak bądź opuszczona kopalnia. Wszystkie tory zdążycie dobrze poznać podczas przechodzenia kariery, na którą składa się aż sto rozmaitych wyzwań. Przyjdzie Wam śmigać w kilku rodzajach zawodów. Oprócz standardowych wyścigów, w których liczy się pozycja na mecie, trafiają się także bardziej oryginalne zadania, jak przejazd przez bramki na czas, w którym trzeba wykazać się znajomością toru, czy też specjalny rodzaj wyścigu, w którym punkty otrzymuje się cały czas w zależności od pozycji w stawce, a wygrywa pierwsza osoba, która uzbiera odpowiednią ich liczbę. W niektórych z wyścigów czekają także dodatkowe wyzwania, jak pobicie odpowiedniego limitu czasowego, które dają dostęp do specjalnych, niedostępnych normalnie wyzwań.

PEŁEN WYPAS

MotorStormowi niczego nie brakuje. Znajdziecie tu nie tylko bogaty wybór tras i pojazdów (o tych ostatnich więcej w ramce), długą i rozbudowaną karierę, pełną ciekawych zawodów, ale także rozbudowany time trial, w którym można spróbować pobić rekordy ustanowione przez autorów, a także potężny tryb dla wielu graczy, który oprócz rozgrywek ad-hoc daje możliwość współzawodnictwa także za pośrednictwem internetu. Wszystko to w całkiem przyzwoitej, choć niepowalającej oprawie graficznej, okraszone płynną animacją i naprawdę porządnym soundtrackiem, stanowiącym mieszankę rockowych i elektronicznych brzmień (od Crystal Method i Chemical Brothers po Queens of the Stone Age i Motorhead). Znalazło się także miejsce na leaderboardy, statystyki, a nawet zestaw pięćdziesięciu odznak, stanowiących odpowiednik trofeów, dla miłośników rozkładania gier na czynniki pierwsze. Naprawdę, ciężko znaleźć tu jakieś braki.



WYŚCIGOWA EKSTRALIGA

W tym numerze NEO+ recenzuję dwie gry, które przywędrowały z „dużych" PlayStation. Pierwsza to najpopularniejszy na świecie symulator, zrobiony przez twórców oryginalnej serii, ze wspaniałą grafiką, zawierający ponad osiemset samochodów i czterdzieści tras. Druga z kolei to zdecydowanie mniej popularna zręcznościówka, stworzona nie przez macierzyste studio, a rzemieślników znanych z siódemkowych gier, zawierająca ułamek zawartości tej pierwszej. Kto by pomyślał, że jeśli chcecie zagrać w rozbudowane, kompletne, dopracowane i dające mnóstwo frajdy wyścigi, z tych dwóch tytułów powinniście wybrać właśnie ten drugi? W wyścigowej ekstralidze gier na PSP: MotorStorm – Gran Turismo: 1:0. ■■

OCENA 8,2/10

+ ROZBUDOWANA, EMOCJONUJĄCA I FAJNA GRA
– OPRAWA GRAFICZNA NIE POWALA

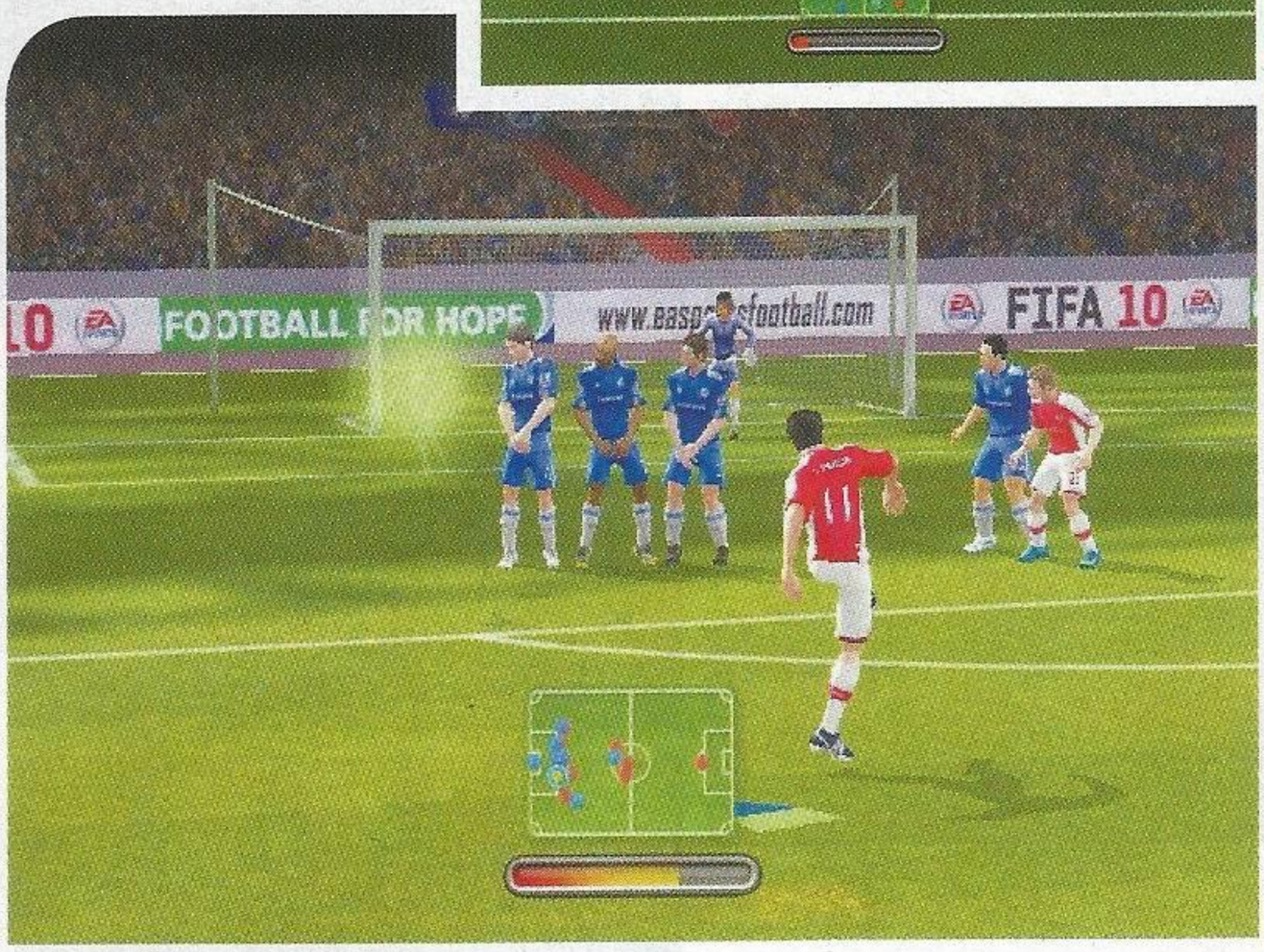
ZIMOWA GRA NA JESIENNE WIECZORY

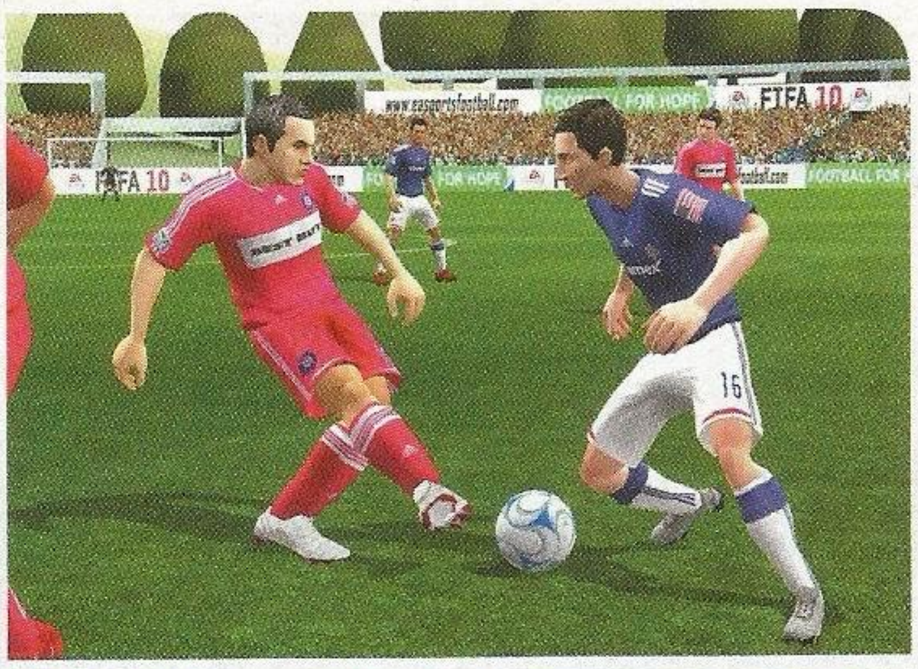
Przełamywanie lodów

Do niszczenia dziewiczej przyrody i straszenia pingwinów można wykorzystać wiele różnych pojazdów. Autorzy podzielili je na osiem klas, z których każda ma zarówno mocne, jak i słabe strony. Są tu wielkie i ciężkie ciężarówki, zwinne motocykle, szybkie rajdowe auta oraz terenowe łaziki. Z myślą o pokonywaniu śniegu można zdecydować się na skuter śnieżny, a jeśli potrzebne jest coś cięższego, można wybrać ratrak (!). Wyliczankę zamykają quady oraz lekkie i zwrotne buggy. W każdej z klas dostępne są trzy maszyny. Miłym dodatkiem jest to, że pojazdy da się modyfikować przy pomocy odblokowanych w karierze części – zmienić elementy karoserii, grafiki oraz kolorystykę, a projekt zapisać na karcie pamięci.

SZYBKO? WOLNO? Szkoda, że nie ma prędkościomierza, bo czasem ciężko na oko ocenić z jaką prędkością się zasuwa.

LUIZ CRISTIANO DE LIMA Polecam wybieranie najsilniejszych drużyn, bo dzięki kosmicznym statystykom zawodników można kleić niewiarygodne akcje. Próżno szukać takich fajerwerków na rodzimych stadionach.





WESZLI BEZ BILETÓW Dzięki odrobinę rysunkowej oprawie nie razi prostota publiczności. Stadiony wyglądają na zapełnione i rozczarować się można tylko w trakcie zbliżeń na powtórkach.

FIFA 10

txt: GONZO

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4 (2)
- Premiera: 6 marca
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Podpisuję się rękoma i nogami, strasznie podoba mi się taka wariacja piłki nożnej na Wii. Pomysłowo i prosto rozwiązane sterowanie, kapitalna grafika, liczba efektownych zagrań niczym z beach soccera – TO jest świetna party game, a nie taniec z Sonikiem na lodzie. 8/10

TO NIE JEST GRA DLA STARYCH OBROŃCÓW

Jeśli „dorosła" FIFA jest jak oglądanie Gran Derby, to jej siostra na Wii klimatem przypomina najlepsze momenty spędzone z kumplami na boisku. Beztroska zabawa, dziesiątki kiwek i jedyna odwieczna zasada – nikt nie chce stać na bramie. Poczekam jeszcze na PESa, jednak nie wydaje mi się, żeby na którejkolwiek platformie zagroził Fifie. No, może na PS2.

EA LET THE DOGS OUT

Niezobowiązujący feeling uderza w gracza już w menu, kiedy z głośników zaczyna wylewać się muzyka bardziej przypominająca dźwięki z Outruna niż grę piłkarską, a za chwilę załącza się... rozentuzjazmowany komentator. Tym samym to prawdopodobnie pierwsza gra, w której spiker towarzyszy nam podczas fascynującej czynności przeglądania opcji. Co prawda koleżka krzyczy bez sensu na temat fikcyjnych akcji podbramkowych, ale swoje zadanie spełnia, pokazując, że Fifie na Wii najbliżej do filozofii „joga bonito". Efektowność i nieustanne akcje podbramkowe na pierwszym miejscu, taktyka i ustawienia formacji dla fanów symulacji. Którzy zostali zaspokojeni wersją na PS3 i X360.

Autorzy poszli graczom na rękę i umożliwili wybór sterowania spośród trzech wariantów. Jeśli ktoś kompletnie nie umie grać w tytuły piłkarskie, polecam odłączenie gruchy i kontrolowanie drużyny wyłącznie wiilotem. Co prawda wtedy zawodnicy biegają sami, nie zawsze podając tam, gdzie się chce i spróbowałem tak grać jedynie z obowiązku. Bardziej wprawionym pozostaje dodać gruszkę, a tym samym podłączyć bieganie i podawanie pod analoga. Jednak ponownie miałem wrażenie, że brakuje dokładności, nie mówiąc już o tym, że problemem staje się kopnięcie piłki w innym kierunku niż ten, w którym aktualnie biegnie zawodnik. Trzecia możliwość to kopia pomysłu znanego z zeszłorocznego Pro Evo, czyli wskazywanie wiilotem miejsca podania, a przez to najgłębsza kontrola nad poczynaniami drużyny. Jednoczesne patrzenie na zawodnika i kursor może wymagać odrobinę wprawy, ale FIFA wybacza zdecydowanie więcej niż PES.

STRZAŁY NIE WYGLĄDAJĄ JAK KOŃSKI ZWIS

To tak potężne petardy, że w polu karnym może je zatrzymać jedynie obrońca, który przypadkiem wpakuje się na piłkę. Trzeba nieustannie uważać, bo nawet strzały posyłane zza „jedenastki" sprawiają bramkarzom wiele kłopotu, a efekciarstwo z łatwością osiągnięto poprzez zwolnienie czasu. Niby nic, a jednak widok zawodnika powoli szykującego się, by huknąć superstrzałem dodaje meczom dramaturgii, której i tak jest powyżej normy. Po kilku udanych akcjach ładuje się pasek Momentum pozwalający bombardować bramę przeciwnika z morderczą skutecznością. Strzał wykonuje się prostym machnięciem wiilotem, ale spróbujcie trafić w 93 minucie, a przypomnicie sobie po co Nintendo umieściło w nim głośniczek. Zaręczam, na przeciwnika siedzącego obok działa jak płachta na byka.

Oprócz strzelania, esencją rozgrywki są triki umieszczone pod krzyżakiem. Mylące przekładanki, zidane'owe ruletki, podrzuty piłki – to wszystko jest i zdaje egzamin w kluczowych momentach. Nawet na średnim poziomie trudności trzeba nauczyć się grać zwodami, bo konsola nie odpuszcza i ostro naciera na bramkę. Z prawdziwą grą w piłkę nie ma to zbyt wiele wspólnego, ale przynajmniej wygląda jak mokry sen Florentino Pereza, czyli futbol galaktyczny. Bramki często wpadają z rzutów wolnych, które uproszczono do granic możliwości, na szczęście nie odbierając frajdy z ich wykonywania. Wystarczy machnąć wiilotem w odpowiednim momencie, ale zarówno posłanie odpowiednio podkręconego strzału, jak i jego obrona wymagają refleksu, jak przy just frame'ach. Prawie.

POLSKI ZWIĄZEK PIŁKI WIRTUALNEJ

Można zagrać w lidze albo pucharach, jednak najpierw warto spojrzeć na Battle For Glory – tryb przypominający ligę, z tą różnicą, że w każdym meczu trzeba wykonać jakieś zadanie dodatkowe. W przypadku niepowodzeń zarząd się nie patyczkuje i zwalnia trenera-nieudacznika. Polecenia są przeróżne – proste „wygraj mecz" i trudniejsze do spełnienia, jak „strzel hat tricka w pierwszej połowie" czy „nie pozwól się sfaulować więcej niż 5 razy". Za bycie skutecznym wpadają bonusy i przykładowo w następnym meczu drużyna strzela same „setki" albo jest nie do okiwania. Świetne dla samotników, ale FIFA 10 zawiera pełnoprawny tryb wieloosobowy, co stało się standardem także na Wii. Elektronicy zadbali o licencje, więc nie ma problemu, żeby rozpoznać wszystkie gwiazdy grające w znamienitych klubach. Wszystko pociągnięto pastelową kreską wyróżniając cechy szczególne znanych zawodników: Benzema ma sznyt na czole, Henry wielkie usta, a Ronaldinho wygląda jak... on sam.

Wszystkie elementy ze sobą współgrają i jedynym zarzutem jest nieprzewidywalność, ale to przecież tytuł arcade. Doskonały na imprezy z kumplami, świetny przerywnik od poważniejszych pozycji. ■■

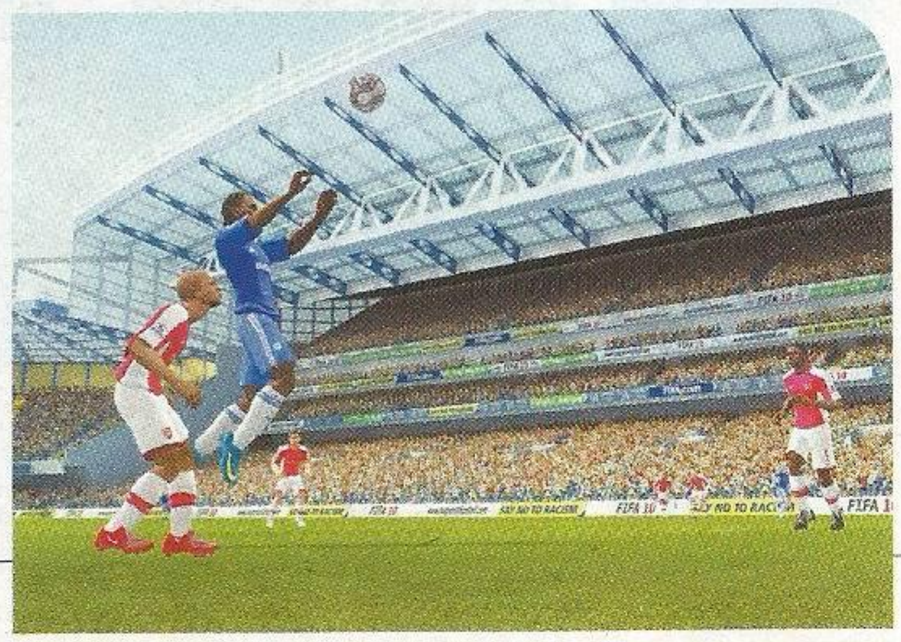
OCENA 8.2/10

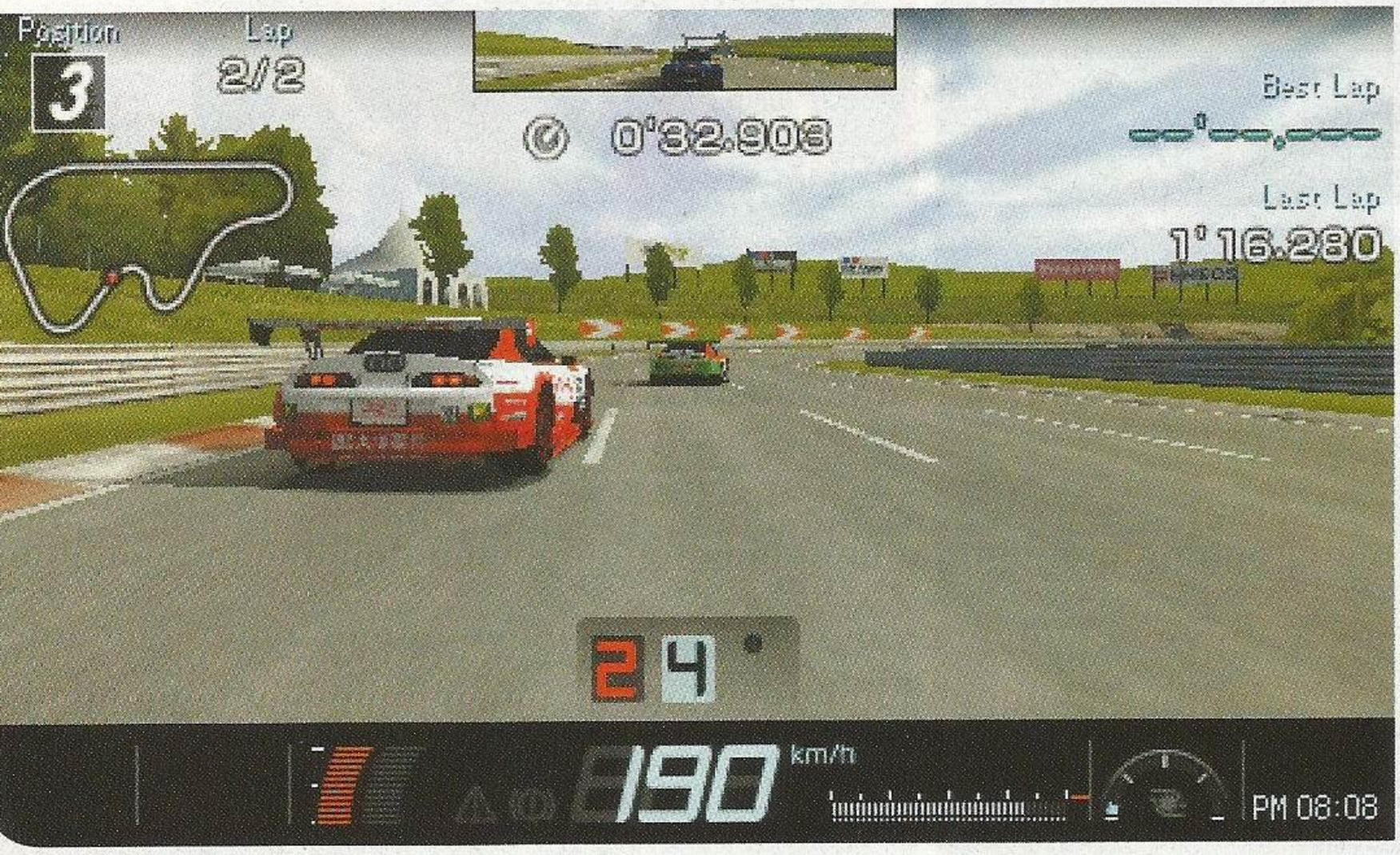
+ LETNI KLIMAT, EFEKTOWNA I GRYWALNA
– JAK DO CHOLERY OBRONIĆ KARNEGO?

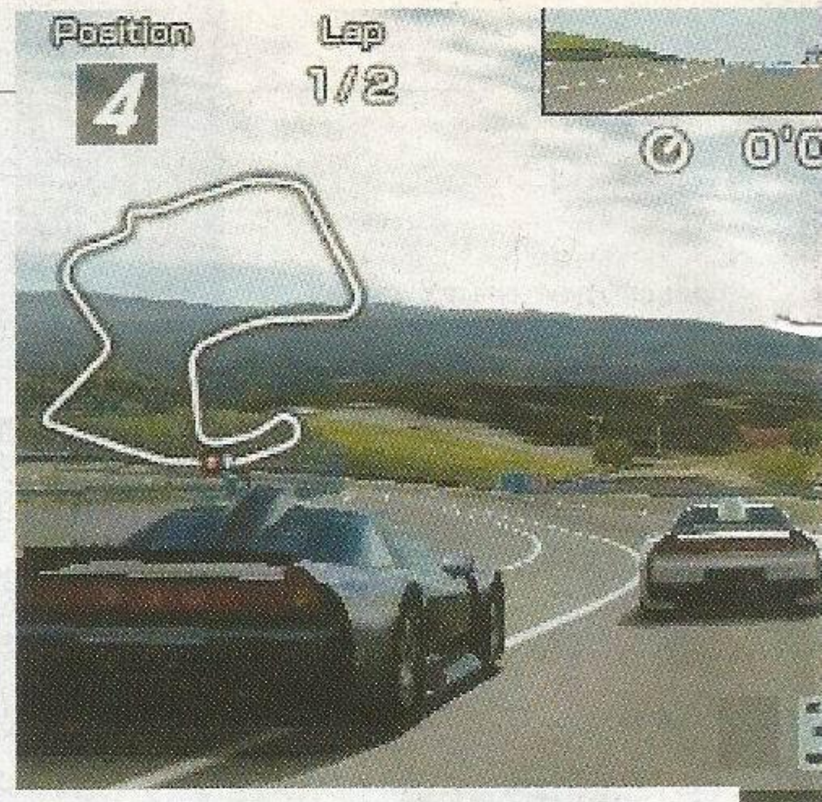
PRÓBOWALI, PRÓBOWALI AŻ WYMYŚLILI

Nie ma jak arcade

Formację można ustawić, ale zawodnicy podchodzą do niej wyjątkowo wyluzowani i nie bardzo przejmują się, czy przebywają we właściwej strefie boiska. Jedynie obrońcy trzymają się przy własnym polu karnym, bo bez tego każdy mecz kończyłby się dwucyfrowym wynikiem. Konsola uparcie dokonuje zmian w drużynie, choć ja w czasie całego sezonu musiałem to zrobić tylko parę razy. Nie ma mowy o zmęczeniu, kontuzje się prawie nie zdarzają, więc można spokojnie przyszykować jedną silną jedenastkę i rozegrać nią kilkadziesiąt meczów.







GRAN TURISMO

CZY TO JEST GRAN TURISMO, NA KTÓRE WSZYSCY CZEKALI?

txt: BLIZZ

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Polyphony
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MARCELLUS: Abstrahując nawet od tego, że granie na jakiejkolwiek przenośnej konsoli w gry wyścigowe (i bijatyki) uważam za bezsensowną stratę czasu, Gran Turismo, na które czekałem (jak zawsze) kilka lat, i tak nie spełniło oczekiwań. Głównie z powodu najbardziej oczywistego, czyli braku trybu kariery w stylu znanym z poprzednich gier tej marki. Ale nie tylko – czterech przeciwników o wyjątkowo niskim IQ ich SI na trasie, brak możliwości gry w sieci czy choćby jakichś leaderboardsów czy duchów do ściągnięcia nie zachęca do kupienia tej gry. No chyba, że jako bonus do nowego PSP. W tym momencie GT imponuje tylko wielkością – mnóstwo tras i osiemset samochodów do zebrania w zgodzie z pokemonową zasadą – „musisz mieć je wszystkie". Może w Japonii się to przyjmie, ale u nas? Przypuszczam, że wątpię. 7/10

Informacje o pierwszych przymiarkach do debiutu flagowej serii wyścigów Sony na ich przenośnej platformie pojawiły się już pięć (!) lat temu. Wówczas gra nazywała się Gran Turismo 4 Mobile i miała być przeniesieniem całej zawartości „dużego" GT4 na PSP. Gra, którą dziś mam przyjemność recenzować, nie jest już powiązana z żadną konkretną odsłoną z „dużych" konsol. To tytuł, który bierze z serii Gran Turismo to, co najbardziej nadaje się do przeniesienia na platformę przenośną i opakowuje w kieszonsolkową otoczkę. Jakie są efekty tej operacji?

SKOK W PRZENOŚNOŚĆ

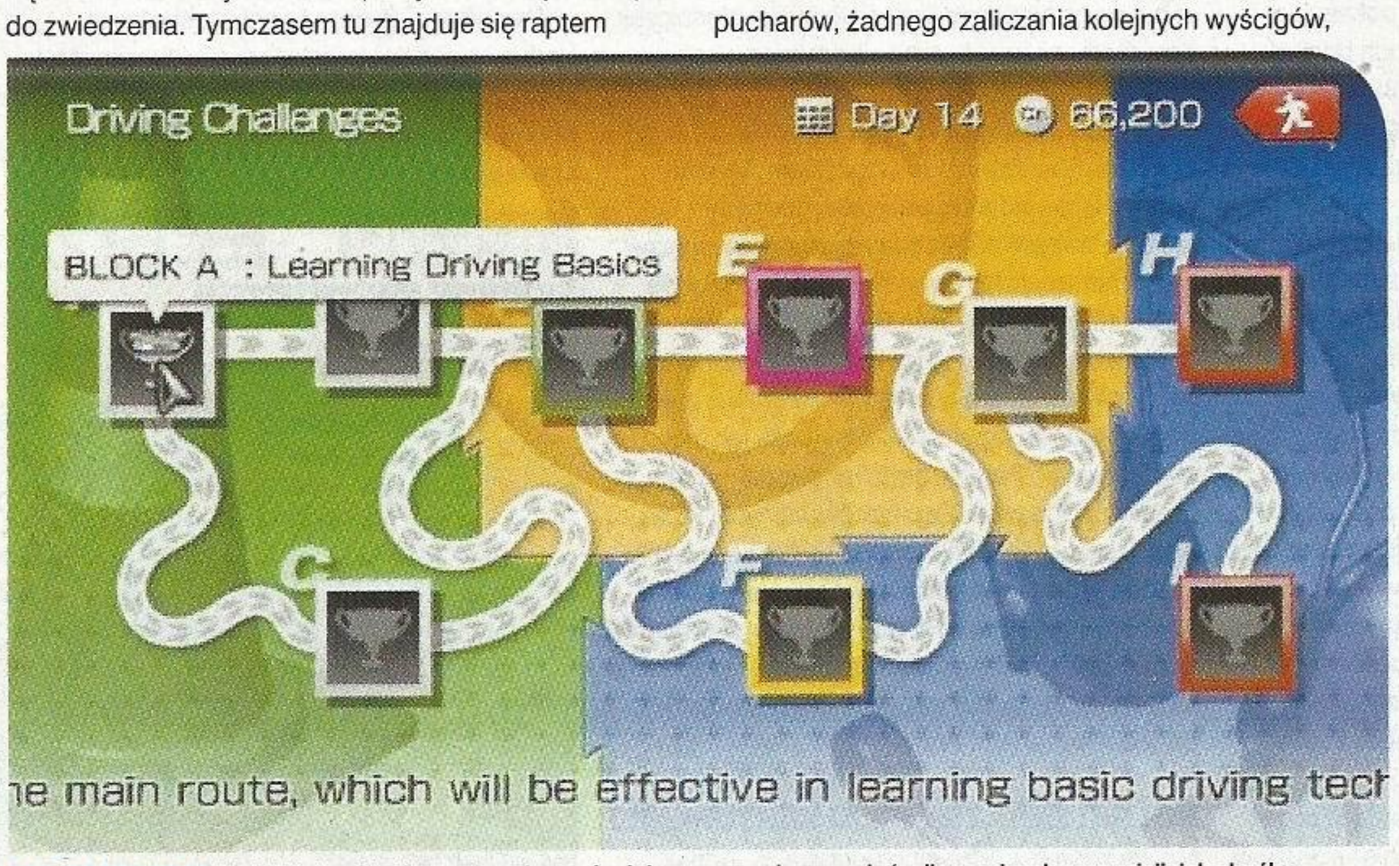
Grę otwiera dynamiczne intro, po którym od razu widać, że to produkcja Polyphony. Po nim pojawia się menu głównego, w którym znajduje się wszystko, co gra oferuje. Po chwili buszowania pomiędzy ikonkami staje się jasne, że GT na PSP ma własną filozofię, odmienną od tej z poprzednich odsłon serii. Poruszanie się po menu w Gran Turismo 4 miało za zadanie zgubić gracza w bezmiarze możliwości, sprawić wrażenie, że znajduje się w rozbudowanym świecie pełnym ciekawych miejsc do zwiedzenia. Tymczasem tu znajduje się raptem osiem ikon reprezentujących podstawowe możliwości: tryb dla jednego gracza, w którym można ścigać się z kierowanymi przez konsolę samochodami, multiplayer, możliwość skonfigurowania rozmaitych opcji, przejrzenia filmików i zapisanych replaye'ów. Można także zajrzeć do profilu i garażu, aby obejrzeć kolekcję pojazdów, bądź do dilera, aby uzupełnić ją o wybrane modele. Osoby, które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z grą, znajdą tu także rozbudowany przewodnik po świecie Gran Turismo na PSP, który pozwoli zgłębić sekrety trybów gry, korzystania z garażu czy wyboru przeróżnych ustawień.

NAUKA JAZDY

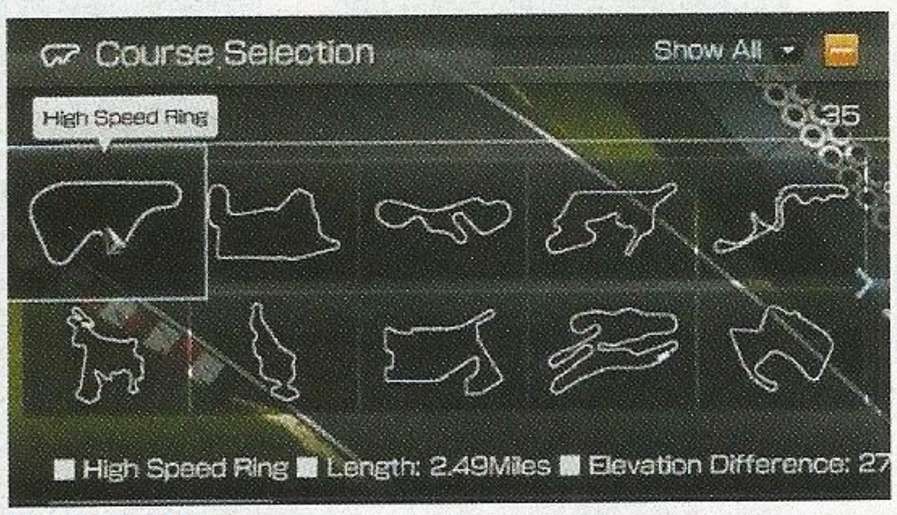
Tryb dla jednego gracza zapewne u każdego wywoła pewną konsternację. Karierę rozpoczyna się z niewielką ilością kredytów na koncie i jednym, niespecjalnie imponującym samochodem. Chwila buszowania po menu i pojawia się pytanie – gdzie jest kariera? Odpowiedź jest brutalna. Nie ma jej. Cały tryb dla jednego gracza polega na wybraniu któregoś z trybów zabawy, samochodu, toru i uczestnictwie w wyścigu. Żadnych pucharów, żadnego zaliczania kolejnych wyścigów, ograniczeń dla samochodów, wygrywania kolejnych aut. Można wziąć udział w pojedynczym wyścigu, time trialu bądź zawodach driftowych. Time trial można od razu skreślić – bicie własnych rekordów dowolnym autem nie jest niczym fascynującym; twórcy nie postarali się o żadne wyzwania, nie ma nagród, więc jeżdżenie w kółko bez celu szybko staje się nudne. W trybie Drift jeździ się po torze, na którym oznaczone są specjalne sekcje driftowe, w których trzeba nabić jak najwięcej punktów prowadząc auto w kontrolowanym poślizgu. Pojedynczy wyścig natomiast pozwala ustawić ilość okrążeń oraz zdecydować, czy ograniczyć modele aut uczestniczące w nim tylko do wybranego, czy nie. Wraz ze ściganiem się na konkretnych torach zdobywa się doświadczenie, które zapewnia awans z klasy D do klas wyższych, na S kończąc. Wybierając ściganie się w wyższej klasie, zwiększa się kwotę wygranej, ale także poziom trudności. Szybko może zrobić się trudno, ponieważ samochodu nie można tuningować. Da się zmienić kilka podstawowych ustawień, jak opony czy TCS, ale można zapomnieć o kupowaniu nowych części i konfigurowaniu najdrobniejszych parametrów. Poza tymi trzema trybami, jest tu także zestaw kilkudziesięciu wyzwań, będących krzyżówką dobrze znanych licencji z misjami z Gran Turismo 4. Wszystkie te zmiany zaowocowały grą, którą bardzo łatwo

KUPNO SAMOCHODU **Mimo, iż wszystkie auta dostępne są od początku, trzeba mieć trochę szczęścia. Z 87 producentów każdego dnia wystawia się tylko czterech. Chcesz konkretne auto – musisz na nie polować.**

DLA KAŻDEGO **Twórcy gry przygotowali szereg ułatwień, aby nawet początkujący mogli się ścigać. Ułatwiony model jazdy, dwa tryby prowadzenia samochodu, systemy wspomagające sterowanie autem, a nawet znana linia wyświetlająca najlepszy tor jazdy i sugerująca moment hamowania. Normalnie Real Driving Simulator z dopiskiem For Everybody.**



DLA TWARDZIELI **Tryb Driving Challenge to połączenie dobrze znanych egzaminów licencyjnych oraz misji, jak choćby wyprzedzania przeciwnika. Jak zwykle złote medale zdobędą tylko prawdziwi mistrzowie kierownicy. A raczej pieprzyka.**



DROGA DONIKĄD Twórcom udało się wcisnąć naprawdę ogromną ilość tras do gry (patrz ramka). Ponieważ nie ma żadnej kariery ani nic podobnego, wszystkie tory są dostępne od początku.

RAJD To najsłabsze ogniwo od czasu wprowadzenia tego elementu do serii. Przede wszystkim ze względu na trasy ograniczone niewidzialnymi ścianami. Nie inaczej jest na PSP.

odpalić i mając pięć minut przejechać jakiś wyścig, ale wielka szkoda, że nie kryje się za tym jakiś większy sens. Gran Turismo bez trybu Gran Turismo? Słabe.

Oprócz trybu dla jednego gracza, Gran Turismo daje także możliwość zabawy z innymi. Niestety, tylko lokalnie – wielka szkoda, że nie można ścigać się przez Internet, nie ma nawet żadnych leaderboardów. Gdy jakimś cudem uda Wam się spotkać jeszcze trzy osoby z PSP i GT, możecie pościgać się razem, choć nie uświadczycie tu jakichś rozbudowanych opcji i różnorodnych trybów. Najciekawsza przy takim spotkaniu będzie możliwość podzielenia bądź wymienienia się samochodami. To pozwoli szybciej uzbierać kolekcję ponad ośmiuset modeli dostępnych w grze. Wszystko fajnie, tylko dlaczego nic z tego nie działa online?

MODELE SAMOCHODÓW WYGLĄDAJĄ ŚWIETNIE I NIE WIDAĆ JAKICHŚ SZCZEGÓLNYCH UPROSZCZEŃ W ICH GEOMETRII, PODOBNIE JAK W PRZYPADKU TRAS. ALE TEKSTURY TO JUŻ INNA SPRAWA

KONTROLA TRAKCJI

Premierze pierwszej części Gran Turismo towarzyszyło pojawienie się Dual Shocka. Praktycznie od samego początku w grę grało się wykorzystując dobrodziejstwa gałek analogowych. Polyphony nie ukrywało także, że polecanym kontrolerem od części trzeciej i czwartej były dedykowane grze kierownice Logitecha. Oczywiście w przypadku wersji gry na PSP nie ma mowy o tak precyzyjnej kontroli. Gazem i hamulcem operuje się za pomocą przycisków, sterowanie może odbywać się gałką bądź klawiszami kierunkowymi. Mimo tych ograniczeń jeździ się bardzo przyjemnie. Model jazdy jest zbliżony do tego z Gran Turismo 4 na PlayStation 2, choć nieco mniej wymagający i gra wybacza więcej błędów. Można ustawić tryb standardowy, bądź profesjonalny, w którym samochód prowadzi się trudniej, ale bardziej realistycznie. Podczas wyścigu nie zużywają się opony czy paliwo – nie ma więc zjazdów do pit stopu. Z kolei przez brak możliwości kupowania upgrade'ów i zaawansowanego tuningu, auta uczestniczące w wyścigu mają bardzo zbliżone parametry, dlatego prawie cały czas jedzie się w grupie. Gra oferuje cztery ustawienia kamery – ze zderzaka, wnętrza samochodu (nie ma odwzorowania wnętrz – wszystko jest zaczernione), dachu i umieszczoną za pojazdem. Ta ostatnia zachowuje się na zakrętach nieco dziwnie i mimo, że zawsze z niej korzystałem, w tej wersji gry nie przypadła mi do gustu.

WARUNKI NA DRODZE

PSP to nie PlayStation 2, nie ma więc mowy o grafice znanej z GT4. Mniejszy ekranik i tylko cztery samochody na trasie nie przeszkadzają, zwłaszcza, że gra odpłaca za te cięcia płynniutką animacją w sześćdziesięciu klatkach. Modele samochodów wyglądają świetnie i nie widać jakichś szczególnych uproszczeń w ich geometrii, podobnie jak w przypadku tras. Największą bolączką grafiki są niskiej rozdzielczości tekstury, które zdobią tory – asfalt, trawa czy oteksturowanie obiektów mogłoby być lepsze, jednak nawet w obecnym stanie gra wygląda wspaniale i od razu widać, że to Gran Turismo. Ścieżka dźwiękowa tradycyjnie już nie powala, choć miłym dodatkiem jest możliwość używania własnego soundtracku, którą to opcją gra wynagradza przejście pierwszej grupy challenge'y. Szkoda, że w tym celu trzeba wrzucić pliki mp3 do specjalnego folderu.

OSTATNIA PROSTA

Czy Gran Turismo jest grą dla Ciebie? To zależy, co według Ciebie stanowi kwintesencję tej serii. Jeśli przechodzenie różnorodnych wyścigów, kupno i tuningowanie samochodów, rozwój kariery, robienie zdjęć, itp., to raczej będziesz zawiedziony ograniczonymi możliwościami w zakresie samodzielnej zabawy. Jeśli natomiast uważasz, że w grze tego typu najważniejsza jest ogromna ilość samochodów i torów, na których możesz szlifować swoje umiejętności, to nie zawiedziesz się, choć prędzej czy później także powieje nudą. Aż strach pomyśleć, że kiedyś gry nie miały trybu kariery. Dzisiaj jej brak ciężko jest wybaczyć. ■■

OCENA **7.3/10**

+ GRAFIKA, SAMOCHODY, TRASY, MODEL JAZDY
– BRAK KARIERY DLA SAMOTNEGO GRACZA I MULTIPLAYERA ONLINE

A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE.

Gdzie się ścigać?

Gran Turismo na PSP oferuje imponujący wybór tras. Ponad czterdzieści torów, a wliczając rozmaite układy i przejazdy w obu kierunkach – przeszło siedemdziesiąt różnych wariacji. Trasy tradycyjnie już podzielono na kilka grup. Wśród prawdziwych obiektów znajdują się tu takie tory, jak: Valencia, Le Mans, Nurburgring, Fuji, Infineon, Tsukuba czy Suzuka (łącznie szesnaście tras). Offroadowe trasy wszyscy fani serii znają: wśród ośmiu obiektów są Cathedral Rocks, Grand Canyon Tahiti czy Chamonix. Do tego trasy miejskie (m. in. Nowy Jork, Seul, Paryż, Seattle, Tokio) i dobrze wszystkim znane klasyki serii: Deep Forest, Apricot Hill, Autumn Ring, Grand Valley Speedway, Midfield Raceway, High Speed Ring czy Trial Mountain. Jest gdzie się ścigać.

DISSIDIA: FINAL FANTASY VII

GODNY KONKURENT MONSTER HUNTERA

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Square-Enix
- Producent: Square
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Naprawdę nie jestem pewny do kogo kierowana jest ta pozycja. Chyba najtrafniej ujął to Mielu – do fanów, ale takich hardcore'owych, serii Final Fantsy. Z pewnością tacy są; ale ja, choć każdego Finala witam z otwartymi ramionami, raczej do nich nie należę. Stąd Dissidia na pierwszy rzut oka odrzuciła mnie fabułą, pozornym chaosem, pokręconymi zasadami. Dopiero po zainwestowanie nieco czasu odkryłem intrygującą i śliczną pozycję. A także bardzo dobrze pomyślaną pod względem PSP. 7/10

Dissidia jest japońskim erpegiem z nietypowym systemem walki. Koniec, kropka. Wiem, że wszyscy określają tę grę mianem mordobicia, ale to zupełnie inna bajka niż Tekken, czy nawet Dragon Ball i Naruto. Owszem, walki toczą się w czasie rzeczywistym w systemie jeden na jednego. Inaczej jednak niż w mordoklepkach, kamera pokazuje bohatera z tyłu lub trochę z boku (więc jest to bardziej TPP akcji). Raczej nie ma tu skomplikowanych kombinacji ciosów, choć jest blok i unik. Postacie walczą na bardzo dużych, nierzadko wielopoziomowych arenach, często również w powietrzu. Potrafią także biegać po ścianach.

RPG FIGHTER

System walk jest oryginalny, niby skomplikowany, a jednak łatwy do opanowania – zgodnie z „fajnalową" tradycją. Są dwa rodzaje ataków: Brave i HP. Pierwszy odbiera przeciwnikowi punkty Brave i dodaje je do puli bohatera. Im większa ich liczba, tym mocniejszy atak HP, czyli ten właściwy, zmniejszający pasek życia rywala. Chodzi o to, żeby umiejętnie mieszać oba rodzaje ciosów – „naładować się" (zebrać punkty Brave) i mocno przywalić oponentowi. Dla utrudnienia wprowadzono pasek EX, który po naładowaniu pozwala odpalić specjalny tryb EX Mode. Wojownicy stają się silniejsi, niektórym nawet zaczyna odnawiać się życie, no i jeszcze można zmasakrować przeciwnika potężnym atakiem EX Burst, czyli dobrze znanym miłośnikom serii Final Fantasy Limit Breakiem. Fanów mordobić nie muszę chyba dłużej przekonywać, że Dissidia skierowana jest do innej grupy odbiorców.

Walki są widowiskowe, szybkie, dynamiczne, kamera jest w ciągłym ruchu, a mimo to ciężko jest stracić orientację. Już po krótkim treningu człowiek skupia się wyłącznie na myśleniu o tym, jaki atak wyprowadzić. Jedyny problem pojawia się podczas pojedynków w zamkniętych pomieszczeniach. Kamera zbyt często ustawia się tak, że obraz zasłania spory kawałek ściany, a czasami w ogóle nic nie widać. Choć przy walkach niczym w filmie Advent Children należało się tego spodziewać. Tylko jeden element systemu walki nie przypadł mi do gustu. Gdy postać trafi przeciwnika potężnym atakiem HP, jej licznik punktów Brave zeruje się. Łatwo wtedy zarobić mocną plombę. Jakoś mi to nie leży, że gra każe mi mozolnie zwiększać pulę Brave, żebym mógł zadać mocny cios, a jak już zaatakuję, to jeszcze mnie za to karze.

PROSZĘ CZEKAĆ Dogrywaniu danych można zaradzić instalując część danych na memory sticku. Nie napalajcie się jednak, mina zrzedła mi, gdy na ekranie wyświetlił się komunikat, że instalacja ponad 500MB potrwa... Nawet godzinę! Polecam zrobić ją w pracy, albo w czasie robienia zadań domowych.

ŚLICZNIE GRA Ścieżka dźwiękowa to kompilacja utworów z różnych części serii – nie brakuje kompozycji Nobuo Uematsu, z tym, że delikatnie zremiksowanych.

FINAL BEZ FABUŁY

Fabuła jest, o dziwo, największą wadą gry. Dziesięciu bohaterów z różnych krain (czytaj: z dziesięciu gier Final Fantasy) próbuje zdobyć kryształy, dzięki którym będą mogli spróbować pokonać złego szefa Chaosa. Przemierzają więc grupkami (kto ustalił ich skład?) różne miejsca (co to za miejsca?) i zmierzają gdzieś (dokąd?), a w tym czasie rozmawiają, ale tak, że właściwie mogliby się nie odzywać, bo ich wypowiedzi niczego nie wnoszą ani nigdzie nie prowadzą. Przyjaźń, miłość, zdrada – te i wiele innych tematów zawsze poruszano w Finalach, ale nie w Dissidii. Bo tutaj fabuła jest tylko przerywnikiem pomiędzy walkami, a autorzy nie silą się na udzielanie odpowiedzi na pytania rodzące się w głowach graczy.

I tutaj dochodzimy do wyjaśnienia dlaczego Dissidia jest konkurentem Monster Huntera. Podobnie jak dzieło Capcomu, jest grą długą, rozbudowaną, mniej stawiającą na fabułę, a bardziej na zabawę w rozwijanie bohaterów, odkrywanie nowych przedmiotów, broni, odblokowywanie ukrytych postaci. Zmusza też do levelowania, bo przeciwnicy w pewnym momencie robią się bardzo twardzi.

Zachęca do wielokrotnego przechodzenia trybu fabularnego – dopiero za drugim razem gracz zyskuje dostęp do pewnych przedmiotów, a żeby zobaczyć wszystkie scenki trzeba ukończyć zabawę każdym wojownikiem. Jeśli chcecie wszystkie postacie doprowadzić do najwyższego, 99 poziomu doświadczania, musicie wiedzieć, że odblokowanymi złymi (m.in. Jecht, Kefka, Sephiroth) nie da się grać w trybie fabularnym, więc levelowanie ich jest trudne i żmudne.

FANTASY HUNTER

Dissidia ma jedną przewagę nad Monster Hunterem. Można pobawić się kilkanaście godzin, skończyć raz i odłożyć na półkę, teoretycznie więc każdy może po nią sięgnąć. Wydaje mi się jednak, że zmęczy ona każdego, kto nie ma pokoju wytapetowanego plakatami z podobizną Squalla. Trzeba lubić FF, żeby grać w nową „bajkę" Square Enix. Z otwartymi ramionami przywitałbym ciekawą historię, na pewno można było lepiej wykorzystać fakt spotkania bohaterów różnych części serii.

Dissidię traktuję jako konkurencję MH, grę przeznaczoną dla ludzi lubiących wyciskać ostatnie soki, a niekoniecznie chłonących fabułę – daje naprawdę dużo, co chwila nagradza nowymi przedmiotami, bronią, szkicami, filmikami, itp. Ma również niezły system walki. Krótko mówiąc, jest bardzo dobrym japońskim erpegiem, a tych na PSP wciąż jest zbyt mało. ■■

CRISIS CORE Gra śmiga na silniku prequela do Final Fantasy VII i jak łatwo się domyślić wygląda bardzo dobrze. Nie miałbym nic przeciwko, gdyby Dissidia ukazała się również na PS2.

OCENA 7.8/10

+ SYSTEM WALKI, DO POGRANIA I MASTEROWANIA
- KAMERA POKAZUJĄCA ŚCIANY, LICHA FABUŁA

UMILI OCZEKIWANIE NA PREMIERĘ FFXIII

Online? Że co?

Według autorów Dissidii to po prostu multiplayer... Ad-Hoc, czyli z drugim posiadaczem PSP znajdującym się w pobliżu. Sieciowego grania w nowym Finalu nie ma, a szkoda, bo może opcja walki z graczami z całego świata byłaby dodatkową zachętą do levelowania postaci – w multi można bowiem wystawić do pojedynku bohatera w formie podstawowej, jak i rozwiniętego, nawet maksymalnie dopakowanego. Na pocieszenie przygotowano możliwość zapisania „ducha" drugiego gracza, więc nawet jeśli kolega nie ma czasu z Wami pograć, możecie skopać tyłek jego postaci sterowanej przez konsolkę.

SKRZYDŁO SIĘ PALI Nawet z dymiącym silnikiem przysłaniającym prawie cały widok można bez problemu strącić kilkunastu wrogów i pomyślnie ukończyć misję. Urok arcade.

HEROES OVER EUROPE

REALIZM WYJECHAŁ NA URLOP

txt: GONZO

X360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Transmission
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Chciałem dać HoE szansę, ale skapitulowałem, gdy dostałem rozkaz zniszczenia min wodnych. Nawet z włączonym arcade'owym sterowaniem, nie potrafiłem zrobić tego na tyle szybko, żeby uratować statki płynące wprost na wybuchowe pułapki. Żal było odpuszczać, bo do tego momentu grało mi się całkiem przyjemnie. Ktoś źle przemyślał sprawę poziomu trudności. 6/10

Ubisoft naprzemiennie wypuszcza po jednej drugowojennej „samolotówce" (serie Heroes... i Blazing Angels), a dodając do tego ociekający nowoczesnością Tom Clancy's H.A.W.X., można odnieść wrażenie, że firma dominuje nie tylko w powietrzu, ale na całkiem naziemnym – i przyziemnym – rynku tytułów arcade. Podczas gdy na kolejne edycje znamienitego Ace Combat trzeba czekać prawie tak długo, jak na Gran Turismo, warto przyjrzeć się najnowszej propozycji Ubi, bo herosi latający nad Europą potrafią być zabawni. Gra nie wymaga choćby podstawowej znajomości lotnictwa, stresu nie jest więcej niż w typowych strzelaninach, więc może ktoś powinien się zainteresować podniebnym zapychaczem czasu – pytanie „kto"?

PRZESIADKA DO KOKPITU

Na pewno fani poprzedniej części, bo lata się równie radośnie zręcznościowo, co nie do końca mi się podobało. Zdecydowanie wolę minimalne udawanie symulacji, a w Heroes Over Europe nierzadko dochodzi do sytuacji, w której myśliwiec odbija się od... powierzchni wody. Skutkuje to częściowymi zniszczeniami, ale i tak byłem w szoku, że w ogóle dane mi jeszcze pilotować maszynę. Najwidoczniej w czasie II wojny światowej samoloty były produkowane z adamantium. Umieszczenie akcji 60 lat temu budzi pewien sentyment, maszyny odpowiednio podkolorowano i prezentują się okazale – na tyle efektownie, by gracz chciał od razu zasiąść za sterami. Kilkanaście misji opowiada historię po swojemu, bo znajdziemy zarówno prawdziwe wydarzenia (słynna obrona Londynu), jak i całkowicie fikcyjne (atak na więzienie), które są pretekstem do zestrzelenia kilkunastu wrogów. Po pewnym czasie zaczęła mi ciążyć powtarzająca się konstrukcja misji, kiedy po wykonaniu podstawowych zadań ujawniały się następne, a szczyt oryginalności to pojawiający się limit czasowy. Dość wyśrubowany, trzeba dodać.

Na początku miałem trochę trudności z zestrzeleniem oponentów, którzy bez problemu siadali mi na ogonie, ale to tylko z powodu przyzwyczajeń z bardziej realistycznych gier. Tutaj można Spitfire'em wykręcać takie akrobacje, że głowa mała. Co więcej, każda przychodzi z łatwością, bo zręcznościowe sterowanie pozwala na dużo więcej niż offsetowe F-16 polskim pilotom. Brakowało mi jednak namierzania celu, co jest zapewne ukłonem w stronę realizmu i po kilku minutach przestało razić. Wtedy na podniebnym polu walki pozostało mi posiłkować się innym systemem, który urozmaica bawienie się w kotka i myszkę na skrzydełkach. Wymaga on dłuższego przytrzymania wroga na celowniku, aby można było odpalić slow-mo i zdjąć koleżkę pojedynczym strzałem. Nie zawsze się udaje, ale w przypadku powodzenia satysfakcja jest spora. Czasem przydawały się bomby znajdujące się na wyposażeniu niektórych samolotów, choć przez większość

gry używałem standardowych działek i nie zawiodłem się na ich skuteczności.

KOŃ, KROWA, KURA, KACZKA

Statyczne obrazki mogą nie oddawać urody okoliczności przyrody, bo autorom udało się podnieść poprzeczkę, jeśli chodzi o odwzorowanie terenu. Wreszcie nie trzeba się krzywić płynnie sunąc niewysoko nad ziemią, a widokom bliżej do rzeczywistości niż jej wirtualnej kopii. Tekstury są ostre i wyraźne, co odbija się szczególnie mocno na jakości modeli samolotów. Nie dość, że wiernie odwzorowane, to dodatkowo na tyle cieszą oko, że często leciałem z kamerą majestatycznie pokazującą dziób samolotu. Bardzo zgrabnie wypada połączenie archiwalnych (siłą rzeczy czarno-białych) filmików z obłędnie podkolorowanymi menusami – pomysł zasługuje na oklaski. Muzyki się nie zauważa, dialogów jest ciut za dużo, ale przynajmniej naziści rozmawiają ze sobą po niemiecku, a nie angielszczyzną kaleczoną udawanym akcentem.

Gra pozwala przełączyć sterowanie na bardziej symulacyjne, ale nie ma wątpliwości, że została stworzona ku bezstresowej uciesze. To zręcznościówka pełną gębą, ale mimo wszystko wydaje mi się, że autorzy bali się zabrnąć dalej w tym kierunku. Brakuje większego zróżnicowania rozgrywki, jak na pozycję arcade zadziwiający jest brak jakichkolwiek bonusów, większej atrakcyjności misji, a po przejściu kampanii zostaje tylko przeciętny multiplayer. Dużo przyjemniej latało mi się w H.A.W.X. i traktowałbym Heroes Over Europe jedynie jako przystanek w oczekiwaniu na kolejne Ace Combat i odskocznię od Ila-2 Sturmovika. ■■

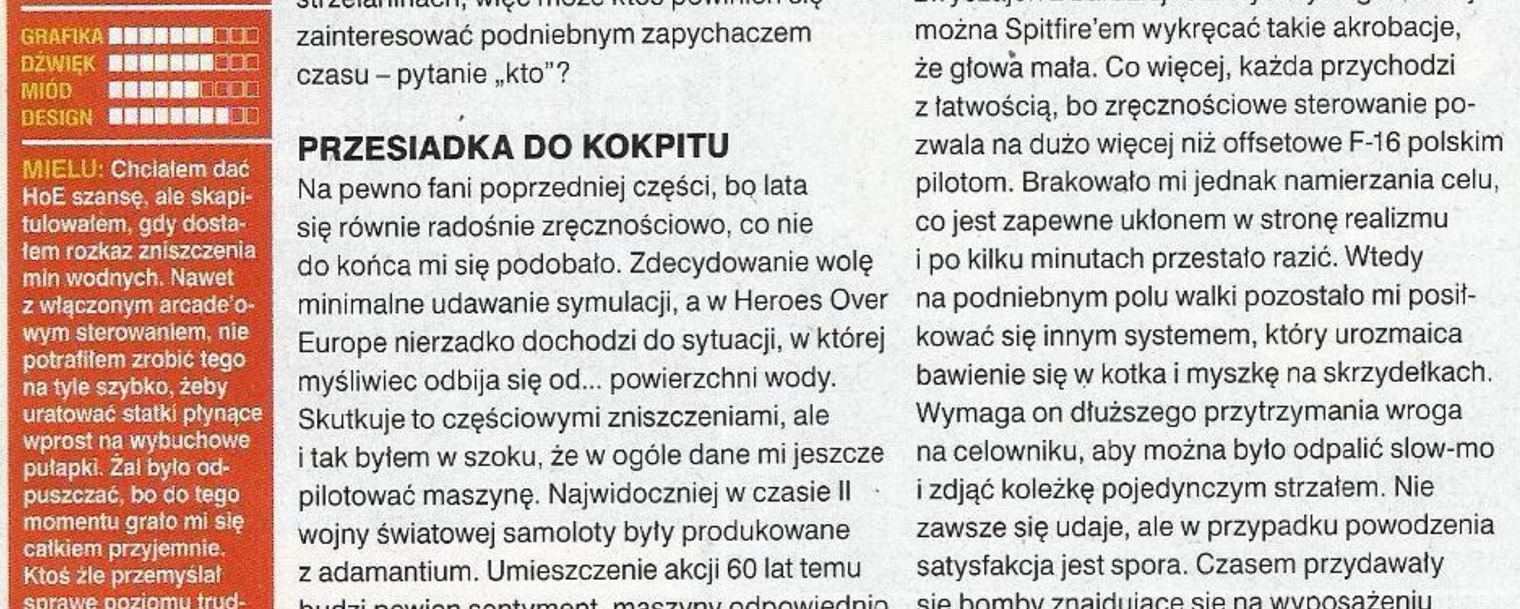
OCENA **6.9**/10

➕ SPORO SAMOLOTÓW, DLA KAŻDEGO
➖ POTRAFI NUDZIĆ, LATANIE JEST MIEJSCAMI NIJAKIE

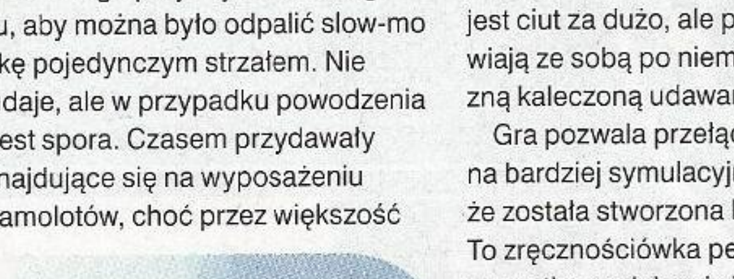
WORLD WAR II: ARCADE EDITION

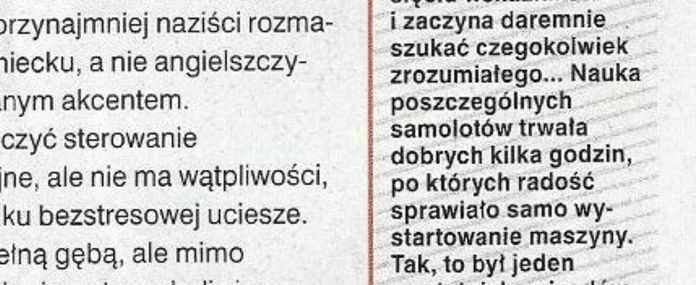
W te czy wewte

Jestem wyjątkowo czepialski w przypadku zręcznościowych „samolotówek", ale to wina kilkuletniej przygody z pełnoprawnymi symulatorami lotu. Człowiek zdaje sobie sprawę z własnej ułomności, kiedy usiądzie naprzeciw kilkudziesięciu wskaźników i zaczyna daremnie szukać czegokolwiek zrozumiałego... Nauka poszczególnych samolotów trwała dobrych kilka godzin, po których radość sprawiało samo wystartowanie maszyny. Tak, to był jeden z ostatnich epizodów mojej przygody z komputerami – niedługo potem doszedłem do wniosku, że gry powinny przede wszystkim bawić, a nie uczyć. Stawiać wyzwania, ale nie na tyle skomplikowane, by trzeba było ratować się kawą przed zaśnięciem. Jednak jak widać nadal podchodzę do zręcznościówek odrobinę uprzedzony, a przecież momentami Heroes Over Europe przynosiło mi satysfakcję.



NAZISTA NA TRZECIEJ Przyjemnie sypie się z działek w bombowce nad Londynem, a z czasem gra się rozkręca i zadanie stają się coraz bardziej spiętrzone.





OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

txt: ZOOLTAR

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Codemasters
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: 8.10
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Długo trwały podchody prowadzące do wydania OF na konsolach, ale wreszcie się udało. Nie jest to może symulator żołnierza na poziomie ArmA, ale daje posmak tego, co dzieje się na prawdziwym polu walki. Tylko dla twardzieli.
7/10

KARABINY W DŁOŃ, PANOWIE!

Idziemy na wojnę. Prawdziwą, nieudawaną, hardkorową wojnę, w której kule ranią i zabijają, a chowanie się za workiem z piaskiem nie odnawia życia.

Trudno jest mi wyobrazić sobie mniej konsolową grę niż Flashpoint. Cold War Crysis, pierwszy tytuł w serii, wydany początkowo na pecety, doczekał się nawet wersji xboxowej, ale nie została ona zbyt dobrze przyjęta przez krytykę. Ale gdy Flashpoint wychodził, na rynku dominowały jeszcze komputery osobiste, na których grało się o niebo łatwiej i wygodniej. A że gra była jak na tamte czasy niesamowita to i świetnie się sprzedała.

Dragon Rising robiony jest przez zupełnie inne studio niż Cold War Crysis, a Codemasters do produkcji wykorzystało swój świeżutki engine EGO, który tak dobrze sprawdził się w DIRT 2 i nie gorzej radzi sobie z generowaniem długiej na ponad 30 kilometrów i zajmującej 200 km kwadratowych wyspy Skira.

MAMY PRZES...

Za półtora roku świat pogrąży się w chaosie. Na skutek kryzysu ekonomicznego i zbyt wysokiego zużycia ropy, ekonomia Chin legnie w gruzach. Miliony ludzi stracą pracę, a kolos na glinianych nogach zaczynie się chylić ku upadkowi. A chylące się kolosy zwykle wykonują bardzo nerwowe ruchy, mające ich przed upadkiem uchronić. W tym przypadku będzie to rozpoczęcie wojny z Rosją.

Głównym zarzewiem konfliktu będzie Skira, pod którą znaleziono jedne z największych złóż ropy. A że wyspa miała bardzo burzliwą historię własności, po ukryte pod powierzchnią zasoby zgłoszą się zarówno Chiny, Japonia, Rosja, jak i Stany Zjednoczone (które przecież muszą się wtrącić do każdej wojny, zwłaszcza takiej o ropę). No i zadyma gotowa.

W grze wskoczymy w mundury żołnierzy amerykańskich – dowódców dwóch zespołów ogniowych (fireteams), biorących udział w działaniach wojennych na Skirze. Wcielimy się zarówno w zwykłego marine, walczącego u boku sił sprzymierzonych, często przy wsparciu ciężkiego sprzętu i lotnictwa, oraz w komandosa, którego celem będą klasyczne zadania dywersyjne. Do tego dochodzą jeszcze zadania wyjątkowe, w których wsiadamy do helikoptera, albo czołgu i własnoręcznie kosimy przeciwników. Choć bohaterowie są niby jasno określeni (to znaczy wcielamy się w tych samych żołnierzy, a nie za każdym razem w innego), to w Dragon Rising ze świecą można szukać skrawków scenariusza. To strzelanina wojenna, z naciskiem na to drugie słowo. Bierzemy udział w działaniach wojskowych i to one stanowią oś fabularną rozgrywki – patrzymy jak rozwija się front i jak wraz z postępami w grze, przesuwamy się coraz bardziej w głąb lądu. Poszczególne zadania zachowują w ten sposób ciągłość, ale to cały czas wojskowe misje, a nie scenariusz filmu akcji, jak w Call of Duty 4.

SMOOTH AND BY THE NUMBERS Spokojnie, pomału, podejdziemy powoli i załatwimy je wszystkie, jak powiedział stary byczek do młodego byczka, rozochoconego stadem jałówek.

PANZER Czołg jest naszym przyjacielem tylko wtedy, gdy należy do tej samej armii, a w momencie wystrzału nie znajdujemy się pomiędzy wylotem lufy a celem pocisku. No chyba, że sami siedzimy na fotelu dowódcy.

Dragon Rising jest po wojskowemu surowy. Nie ma wprowadzenia, prócz krótkiego filmu informującego o historii wyspy, nie ma filmików przed misjami, nie ma gadek pomiędzy żołnierzami, nie ma nawet przyzwoitego treningu (to akurat spora wada, a nie uzasadniona surowość). Misja zaczyna się od odprawy, przejrzenia sprzętu i ewentualnego wsparcia, a potem krótkiego przekazu z dowództwa, przyjmowanego już po lądowaniu. Dowiadujemy się co mamy zrobić i jazda.

WOJNA, WOJENKA, WOJNISKO

Najwięcej czasu spędzimy w żołnierskich butach. W grze są pojazdy, ale nacisk położono na walkę piechoty. Oznacza to, że na własnych nogach pokonamy istne kilometry (skrupulatnie zliczone w statystykach), przemierzając trasę od jednego zadania do drugiego. W jednej chwili wspomagamy natarcie, by chwilę później dostać informację o małym oddziale zwiadowczym, który naprowadza na nasze pozycje ogień moździerzy. Trzeba go zlikwidować, by móc ruszyć do kolejnego celu – wioski pełnej chińskich żołnierzy. A gdy już ją zajmiemy, przygotować się do odparcia natarcia...

W większości sytuacji nie działamy na polu bitwy sami. Pozostałe siły wykonują swoje zadania, helikoptery przylatują oferując tak potrzebne wsparcie lotnicze, wozy pancerne wystrzeliwują dymne pociski, by osłonić natarcie, a automatyczne granatniki huczą zasiewając okolicę wybuchami. A my przemykamy od osłony do osłony, namierzając oddziały wroga i ostrzeliwując je zanim one ostrzelają nas. Walka najczęściej toczy się na dużych dystansach – pomiędzy 100 a 200 metrów, więc sylwetki przeciwników mają zwykle mniej niż centymetr. To klasyczny pixel hunting, ale co poradzić? Na prawdziwym polu walki żołnierze raczej starają się nie dopuścić wroga bliżej, bo zwiększa się szansa, że trafi i zabije.

Gracz, który nie chce ginąć co dwadzieścia sekund, musi więc nauczyć się zupełnie nowych zasad zachowania. Poruszać się ostrożnie, cały czas rozglądać i często korzystać z lornetki. Dzięki niej można wcześniej zauważyć skradający się oddział wroga i przygotować na niego zasadzkę. System wydawania rozkazów pozostałym członkom zespołu jest przemyślany i prosty w użyciu, ale dowodzenie pod ostrzałem może być nieco problematyczne. Kiedy kule świszczą wkoło, a każda z nich może odebrać życie, albo przynajmniej ciężko ranić, namierzanie oddalonego o kilkaset metrów żołnierza jest ryzykowne i trudne. Trzeba naprowadzić celownik dokładnie na niego i wybrać odpowiedni rozkaz z menu. Alternatywą jest skorzystanie z mapy, która podobnie jak lornetka, powinna stać się jednym z najczęściej używanych narzędzi.

Wiem, że nie każdemu spodoba się taki styl rozgrywki, ale na mnie to działa. Grając w Dragon Rising czułem się jakbym pojechał na prawdziwą wojnę. Wojskowy żargon w słuchawkach, realistyczny sprzęt i uzbrojenie, wybuchy wyglądające jak prawdziwe (to znaczy pozbawione fajerwerków, za to wzbijające masę dymu i kurzu) – to wszystko tworzy unikalny klimat, którego w żadnej innej konsolowej strzelaninie nie znajdziemy.

LEFT 4 WAR

Problemy z komunikacją i wydawaniem rozkazów znikają całkowicie w momencie, gdy zaczynamy grać w koopie. Ta gra po prostu została stworzona do tego, by grać w nią z trzema kumplami, porozumiewając się przez headsety. Wtedy można sprawnie koordynować działania, mając pewność, że żaden z członków oddziału nie zatnie się w budynku, albo nie ruszy za nami tylko dlatego, że nie wydaliśmy odpowiedniej komendy.

Dragon Rising nie robi takiego wrażenia, jak DIRT 2, ale prezentuje się okazale. Teren działań rzeczywiście jest olbrzymi. Jeśli wsiądziemy do samochodu, to możemy spokojnie dojechać do gór majaczących gdzieś na horyzoncie, oczywiście pod warunkiem, że nie upolują nas wrogie siły. Mi najbardziej podobały się efekty ostrzału artyleryjskiego. W górę strzelają wysokie na kilkadziesiąt metrów fontanny ziemi, chmury pyłu przesłaniają obraz, a zniszczone cele jeszcze przez długie godziny dopalają się, snując olbrzymie kolumny dymu. Gra jest dobrze udźwiękowiona, choć w wersji review, w którą grałem, sample nieco się przycinały, a niektóre teksty po prostu znikały i gdyby nie podpisy wyświetlane na ekranie, nie wiadomo by było co się dzieje.

Troszkę zawodzi także sztuczna inteligencja – wrodzy żołnierze potrafią się czasem całkiem skutecznie chować, oskrzydlać i wzywać posiłki, ale zdarzają im się także chwile całkowitej bezmyślności. Wiele razy trafiałem na przeciwnika, który po prostu stał, zupełnie nie reagując na moją obecność. I nawet po wystrzeleniu w niego kilku pocisków nadal pozostawał w błogiej nieświadomości otaczającego go świata. Inni potrafią stać i strzelać, mimo że obrywają już trzeci raz. A naszym towarzyszom zdarza się na przykład uparcie wchodzić pod lufę i pozostawać w środku celownika, nawet gdy próbujemy zmienić pozycję.

Mimo wad to ciekawa gra, z ogromnym potencjałem leżącym zwłaszcza w kooperacyjnym multiplayerze. Wygląda ładnie, fajnie (i realistycznie) się w niej strzela, a fani militariów powinni być zachwyceni jej klimatem. To udana próba oddania realiów prawdziwej wojny. Trzeba tylko pamiętać, że wojna wcale nie jest tak zabawna, jak to się powszechnie uważa. ■■

WOJSKOWY ŻARGON W SŁUCHAWKACH, REALISTYCZNY SPRZĘT I UZBROJENIE, WYBUCHY WYGLĄDAJĄCE JAK PRAWDZIWE – TO WSZYSTKO TWORZY UNIKALNY KLIMAT, KTÓREGO W ŻADNEJ INNEJ KONSOLOWEJ STRZELANINIE NIE ZNAJDZIEMY

OCENA 7.5/10

+ KLIMAT WOJNY, REALIZM ROZGRYWKI, NIEZŁA OPRAWA
– BŁĘDY W SZTUCZNEJ INTELIGENCJI, DROBNE USTERKI TECHNICZNE

BO WOJNA TO NIE PRZELEWKI, K*A!

SŁOWNICZEK

Żołnierze na polu walki nie posługują się normalnym językiem. Zamiast tego używają żargonu, którego nie da się zrozumieć bez słownika.

Click – kilometr / **ROE** – Rules of Engagement; zasady otwierania i prowadzenia ognia / **Solid Copy** – wszystko zrozumiałem / **Oscar Mike** – On Mission; wykonujemy rozkaz / **LZ** – landing zone; strefa lądowania / **EZ** – Extraction Zone; strefa zakończenia misji / **CASEVAC** – Casualty Evacuation; transport rannych / **RTB** – Returning to Base; wraca do bazy / **ETA** – Estimated Time of Arrival; oczekiwany czas przybycia / **FUBAR** – Fucked Up Beyond All Recognition; sytuacja bez wyjścia / **SNAFU** – Situation Normal, All Fucked Up; czyli to, co żołnierze twierdzą o byciu żołnierzem / **Charlie Foxtrot** – to przeróbka Cluster Fuck, oznaczającego całkowitą rozpierduchę i chaos.

DEAD SPACE EXTRACTION

WIILOT UBABRANY FLAKAMI I KRWIĄ

txt: GONZO

Wii

- Wydawca: EA
- Producent: EA Visceral
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Po shooterze na szynach spodziewałem się wartkiej akcji i walki non stop z setkami kreatur. Tymczasem Dead Space taki nie jest. Bardzo często nic się nie dzieje, bohater przemierza ciemne, puste korytarze i czasem mija kilka minut, zanim znienacka wyskoczy jakiś stwór. Nie pomaga to w budowaniu atmosfery grozy, byłoby o wiele lepiej, gdyby te pauzy zostały skrócone o połowę. Zwłaszcza, że xenomorfy są przerażające, a walka z nimi to zawsze wyzwanie. Chyba jednak lepiej bawiłem się przy Resident Evil: The Umbrella Chronicles i to właśnie tę grę najpierw powinniście sprawdzić. Duży plus za oprawę, Extraction wygląda świetnie. 7/10

Jak na dłoni widać, które z nowych IP wydany przez Elektroników spotkało się z cieplejszym przyjęciem – Dead Space czy Mirror's Edge. Wygibasy Faith chwilowo poszły w odstawkę, a dumny pochód przez konsole rozpoczęło stado wkurzonych, obślizgłych i okropnie zniekształconych obcych istot. Zapoznał się z nimi Isaac w znakomitej pierwszej części, najwyższy czas sprawdzić co działo się wcześniej na planecie Aegis VII. Dość powiedzieć, że trup słał się gęsto.

WYCINKI Z PAMIĘTNIKA

Prequel płynnie nawiązuje do znanych wydarzeń i świetnie je uzupełnia; czuć, że uniwersum Dead Space jest przemyślane. Do dobrej zabawy nie trzeba znać historii Isaaka, ale każdy, kogo wciągnęła, przywita Extraction z otwartymi ramionami. W dodatku przygotowano serię animowanych komiksów wprowadzających kolejny poziom głębi i obudowujących fabułę nowymi cegiełkami świeżych wątków. Nie ma co ukrywać, że pomysł na kosmiczną bazę zaatakowaną przez zmutowanych kosmitów nie obezwładnia kreatywnością, ale jego realizacja w Dead Space to kawał dobrej roboty. Sierżant, młoda dziewczyna i naukowiec to stereotypowa zbitka charakterów, dlatego nie zdziwiłem się widząc ich w Extraction. Na szczęście rozmowy między postaciami są naturalne i napisane z głową, dzięki czemu wprowadzają potrzebną chemię, mi kojarzyły się z filmem „Cube".

STRZELAJ WROGOM W TWARZ

Przesiadka na słabszą konsolę wymusiła zmianę sposobu gry, najwyraźniej bebechy Wii nie są w stanie udźwignąć jakości „jedynki". Wbrew pozorom, strzelanina na szynach nie spłyca doznań, tyle że nie ma co liczyć na prawdziwe, gęste uczucie strachu znane z Fatal Frame'a czy Silent Hilla. Jasne, czasem obcy wyskakiwali znienacka i łapali bohatera za kark, ale nie powodowało to u mnie zmiany ciśnienia. Trochę pomachałem wiilotem strzepując niechciany „bagaż", celnie przymierzyłem w odnóża przeciwnika i mogłem się cieszyć z wysokiej skuteczności. Nie ma obawy o brakującą amunicję, na zdrowie trzeba bardziej uważać tylko w kilku miejscach. Tak naprawdę odarto grę z całej (i tak niewielkiej) horrorowatości, pozostawiając sycący thriller z możliwością własnoręcznego wymierzania poczwarom kary. Na pochwały zasługuje na pewno sposób prowadzenia akcji korzystający z patentu kamery symulującej ruchy głową sterowanej postaci. Rozglądanie się po nowych pomieszczeniach, schodzenie po drabinie albo ucieczka przez zagrożeniem – gracz nie ma wpływu na to, co widzi, ale dzięki temu udało się jakoś okiełznać chipy siedzące w niepozornej konsoli i podbić jakość grafiki, która świetnie prezentuje się nawet na dużych telewizorach. Stworzono coś na kształt interaktywnego filmu z graczem przejmującym kontrolę jedynie w kluczowych momentach.

I TYLKO TEN STUKOT W GŁOWIE

Z drugiej strony udało się zapobiec nudzie podczas słuchania rozmów postaci i zrezygnowano z biernego przyglądania się akcji. Co prawda nie można się swobodnie przemieszczać (gałka w gruszce odpowiada za... zmianę broni), ale warto uważnie obserwować teren i wychwytywać leżące apteczki, amunicję albo audiologi tych, którzy mieli mniej szczęścia. Na zbieranie rozrzuconych przedmiotów nie ma zbyt wiele czasu, zazwyczaj kamera nie wraca w to samo miejsce i nie można naprawić swojego gapiostwa. Świetny patent, angażuje przez cały czas, a jednocześnie nie rozprasza. I nie przeszkadza w daniu głównym, jakim jest strzelanie do atakujących pokrak.
A te nie są typowym mięsem armatnim – robią uniki, czasem pełzają, potrafią sprintem podbiec do postaci i z uczuciem rzucić się jej na szyję. Warto poćwiczyć energiczne machanie rękami, przyda się także w chwilach przeładowywania broni, aby na ręcznie odeprzeć atak potworów. Dość szybko w arsenale znajdzie się nawet klasyczny miotacz ognia, a przekrzywiając wiilota strzela się w alternatywny sposób. Nie ma problemu, by podpiąć drugi zestaw i bawić się ze znajomym, a po przejściu rozdziału porównać statystyki.

Poziom oprawy Extraction dobrze rokuje Dante's Inferno, przy którym dłubie ekipa Visceral. Goście zupełnie nie przejęli się opinią, jaką ma Wii i niektóre fragmenty potrafią autentycznie wstrząsnąć. Dialogom nie oszczędzono przekleństw, niektóre miejscówki odpowiednio spływają krwią, by dopełnić dojrzałego klimatu gry. W dodatku Extraction wygląda i brzmi świetnie, więc jeśli nie oczekujecie solidnej dawki strachu, inwestujcie. ■■

MUTOWANIE W TRZECH KROKACH Ciekawych, jak wygląda proces mutacji, zachęcam do zerknięcia na film „District 9". Natomiast w Extraction można podziwiać efekt końcowy – doskonale rozwinięte macki, zdenerwowanie na otaczający świat i żądza zabijania. Bez litości dla alienów.

MARKUJ! Dzięki wysokim ocenom Dead Space wyryło się w świadomości graczy, ale nadal nie słychać o produkcji sequela na PS3 i X360. Ile jeszcze każą nam czekać?

HEADLESS Headshoty są krwiste, wybuchowe i odpowiednio soczyste, ale nie zawsze warto celować w tę część cielska maszkar. Dużo groźniejsze są odnóża, bo to nimi potwory atakują, a kilka przyjętych ciosów kończy się restartem.

OCENA 8.5/10

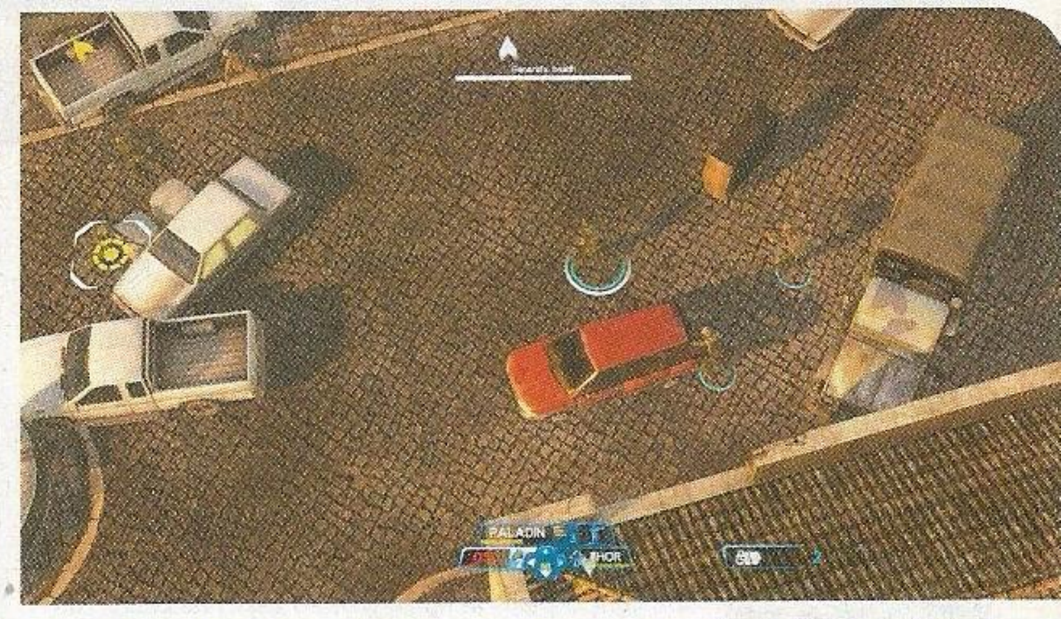
+ KRÓL THRILLERÓW W NOWYCH SZATACH
– NIE STRASZY ANI TROCHĘ, NIECO KRÓTKA

KOSZMAR WSZYSTKICH KOSMONAUTÓW

Żyłka nerwowa

Oprócz wątku fabularnego można postrzelać na przygotowanych do tego mapach odpierając nacierające fale żądnych krwi pokrak. Przed wkroczeniem na arenę gra litościwie pozwala wybrać broń, więc można nieźle się wyszaleć biorąc ze sobą najsilniejsze pukawki. Za palonych/dziurawionych/podrapanych wrogów naliczane są punkty i przy odpowiednio dobrym refleksie można pojawić się na tablicy wyników. Jak powszechnie wiadomo, stąd tylko krok do zaimponowania koleżankom zwabionym do domu wizją partyjki w SingStara... To tyle jeśli chodzi o dodatkowe rodzaje zabawy, ale samo przechodzenie gry z drugą osobą jest odpowiednio konkretnym sposobem spędzenia czasu z Extraction, żeby nie narzekać na ubogą zawartość. Drugiego wiilota można podłączyć w każdej chwili, więc niezapowiedziane wizyty przyjaciół wcale nie muszą komplikować planów spędzenia popołudnia przy konsoli.

POMYSŁ TO PODSTAWA Same założenia gry prezentują się całkiem solidnie. Opcja przełączania się na widok taktyczny teoretycznie daje spore możliwości. Ja z niego korzystałem, by szybciej skończyć grę.



RAVEN SQUAD OPERATION HIDDEN DAGGER

IDEALNY PREZENT NA KONIEC PRZYJAŹNI

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Evolved Gms
- Producent: AtomicMoon
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MIELI: Różne koszmarki w życiu widziałem, więc Raven Crap jakoś specjalnie mnie nie wzruszył. Ot, po prostu, kolejny gniot, o którym za miesiąc pamiętać będzie tylko Fax. Ja raczej zapomnę – nauczyłem się tej sztuki, gdy pełniłem funkcję neoplusowego crapmastera. Widać, że autorzy nie potrafią zrobić dobrej strzelaniny ani tym bardziej strategii. Dlaczego więc zdecydowali się na stworzenie gry łączącej oba te gatunki? Żeby móc się tym chwalić: „Naszą grą możecie bawić się jak FPP albo jak strategią". Nic z tego, panowie, bystrzejsi od Was próbowali nas oszukać i nie dali rady. 3/10

Po tylu latach spędzonych z grami staram się być wyrozumiały dla producentów i przynajmniej daję im szansę na wstępie. Dlatego też jestem przekonany, że ludzie odpowiedzialni za Raven Squad naprawdę starali się dostarczyć solidny tytuł, który w dodatku miał być oryginalnym połączeniem strzelaniny oraz prostej gry taktycznej. Być może zabrakło pieniędzy, czasu, umiejętności i doświadczenia, ale wierzę, że chęci były dobre. Ciężko przecież uwierzyć, że zespół czerpał satysfakcję z prac nad pozycją, która w założeniach miała być słaba. Choć przyznam, że i taka myśl przemknęła mi przez głowę, gdy ogrywałem ten tytuł. W każdym razie, skoro uprzejmości mamy za sobą, teraz zacznę już narzekać i skończę dopiero pod koniec recenzji.

BŁAGAM, ZAMILCZ

Początek gry to przelot helikoptera nad morzem. Woda jest brzydka, podobnie jak niebo oraz helikopter. Nic więcej nie widać, więc śmiało można stwierdzić, że wszystko, co prezentuje się na ekranie, wypada słabo. Niestety, potem jest jeszcze gorzej, bo pojawia się znacznie więcej brzydkich obiektów, jak choćby całe ich poziomy, ale wcześniej odzywa się człowiek, który ma za zadanie wprowadzić w misję. W dodatku stale komunikuje się on z oddziałem, informując o zagrożeniach i podrzucając cenne materiały wywiadowcze. I tak, jak mógłbym przetrwać fatalną oprawę graficzną Raven Squad, tak nie mogłem wytrzymać tego głosu. Nigdy nie słyszałem tak fatalnego aktora, choć określanie go w ten sposób właściwie obraża ten zacny zawód. Dziesięć przypadkowo wybranych osób na ulicy dowolnego polskiego miasta, przeczytałoby teksty pojawiające się w grze z lepszym akcentem. To wręcz nierealne, że ktokolwiek dopuścił tak nagrane dialogi do wersji końcowej. Efekt jest żenujący i tak psuje jakąkolwiek przyjemność z grania, że musiałem zacząć od podzielenia się z Wami moim bólem. Nie mogłem niestety wyłączyć dźwięku, bo wtedy w ogóle nie wiedziałbym, co mam robić w Raven Squad. Właśnie, o co tu właściwie chodzi?

SATYSFIKCJA Od czasu do czasu próbowałem sobie postrzelać, ale przyjemność z pociągania za spust była wątpliwa. Przeszkadzały mi również kuloodporne liście, za którymi kryli się wrogowie. Satysfakcję daje jedynie wyrzucenie tej gry przez okno.

A MOGĘ NIE STRZELAĆ?

Mały oddział najemników wykonuje zlecone i dobrze płatne misje, które rozgrywają się w czymś, co umownie można nazwać dżunglą, a „zabawa" polega na parciu przed siebie i strzelaniu do wszystkiego, co próbuje zabić bohaterów. Czyli w praktyce faktycznie do wszystkiego, bo wśród zarośli czają się jedynie wrogowie. Gra wyróżnia się tym, że można ukończyć ją jako standardową strzelaninę, bądź też przełączać się na widok z góry, który kojarzy się ze strategiami. Oba rozwiązania mają swoje minusy. Plusów nie mają, ale można wybrać mniejsze zło. W przypadku widoku FPP gracze będą musieli przeżyć fatalne sterowanie, które stawia na bardzo powolne przesuwanie celownika, sugerujące prawdopodobnie realizm rozgrywki. Poza tym można liczyć na takie atrakcje, jak brak animacji zmiany broni, więc ekran robi „pyk" i już pojawia się inny karabin. Szczególnie spodobała mi się także kombinacja trzech przycisków, po której udało mi się rzucić granatem. Jeżeli z jakiś powodów chcielibyście się dowiedzieć,

co proponuje drugie rozwiązanie, to proszę bardzo. Kamera robi spory odjazd, grafika nagle zyskuje na jakości (perspektywa jest wówczas satelitarna), a rozgrywka sprowadza się do wskazywania kierunku marszu oddziałowi. Reszta odbywa się sama, czyli żołnierze sami chodzą, strzelają, nawet potrafią schować się za osłoną. Przyjemność z tego niewielka, ale nie trzeba się tak męczyć, jak przy własnoręcznym sterowaniu ludkiem i pociąganiu za spust.

POGRAJCIE ZA MNIE!

Raven Squad daje graczowi wybór, z której perspektywy ma cierpieć, ale na tym kończy się dobra wola producenta, bowiem niezależnie od wyboru, misje pozostają te same. Wspomnę tylko o tym, że już podczas treningu mój doborowy zespół nie mógł ominąć kilku drewnianych skrzynek, więc ruszyłem na poszukiwanie granatów. Dzięki nim pokonałem przeszkodę. Nie musiałem się martwić, że zaalarmuje wrogów za drzewem, bo nie obdarzono ich w ogóle inteligencją. Przez całą grę trzeba rozwiązywać niebywałe problemy, które napotykają żołnierze w dżungli. A jak rozwiązać problem tej gry? Nie kupując. ■■

OCENA 3.3/10

+ MOŻNA JĄ SKOŃCZYĆ POMIĘDZY OBIADEM A PODWIECZORKIEM
– GŁOSY AKTORÓW, GRAFIKA, NUDA, GŁUPOTA MISJI

WARTO ZAGRAĆ, BY DOCENIĆ INNE GRY

W słusznej sprawie

Gdy już przyzwyczaiłem się do głosów „aktorów", czyli gdy minęły mi dreszcze, odkryłem, że gra ma fabułę. W niedalekiej przyszłości załamią się rynki finansowe, a kraje trzeciego świata nie poradzą sobie z globalnym kryzysem. W takiej sytuacji nikt nie będzie przejmował się bezprawiem w malutkich państwach, w których zapanują lokalni przestępcy. Na dobrą sprawę brzmi to, jak nasza aktualna rzeczywistość, ale z punktu widzenia gry najważniejszy jest fakt, że bohaterowie próbują wydostać się z takiego miejsca i przy okazji biorą udział w lokalnych konfliktach. Sam chciałbym zwiać z takiej gry.

txt: KAXI

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: Disney Int.
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Kaxi wszystko ładnie opisał, nie będę więc silił się na mądrości tylko dodam, że gra we wszystkich wersjach (poza Wii, nie wiedzieć czemu) sprzedawana jest w zestawie z okularami do obrazu 3D. Wiecie, te czerwono-niebieskie, którymi kiedyś czytało się komiksy. Wystarczy zaznaczyć w opcjach gry, że chce się z nich korzystać i voila – nudności i ból głowy murowane. Załóżcie je dzieciom, to może odkleją się od konsoli. 6/10

G-FORCE

ŚWINKI MORSKIE TAJNYMI AGENTAMI. AHA

Generalnie lubię filmy dla dzieci. Przy większości z nich uśmiechnąć się mogą także dorośli. Ale o ile historia zwierzaków uciekających z ZOO czy parodia klasycznych bajek to fajny materiał na animację, tak świnki morskie odgrywające role Jamesa Bonda śmierdzą mi... popkulturalną sieczką. Ale może to ja za stary jestem. Zresztą to bez znaczenia, gdyż w grze fabuły jest niewiele. Widocznie wydawca uznał, że klienci bez wyjątku albo film znają, albo nie są zainteresowani opowiedzianą historią. W sumie założenie wcale niegłupie, gdy chce się sprzedać strzelaninę tpp dzieciom dopiero wkraczającym w wiek nastoletni. Nie zmienia to jednak faktu, że przerywniki w G-Force były dla mnie nieco enigmatyczne.

Mimo pewnego oporu przed sterowaniem gryzoniem, do gry przekonałem się całkiem szybko. Ale nie ma się co dziwić, gdyż autorzy postawili na sprawdzoną przy tytułach na licencji formułę – kopiowali od najlepszych. Z Metroid Prime zapożyczyli skaner, który wskazuje słabe strony przeciwników, a także służy wskazówkami w trudniejszych momentach. Z kolei pomysłem rodem z Dead Space są stacje porozrzucane po planszach, gdzie można uzupełnić zdrowie oraz amunicję, a także zakupić nowe uzbrojenie. Doświadczeni gracze z miejsca rozpoznają te rozwiązania, ale dla grupy docelowej mogą to być świeże patenty, wzbogacające radość z zabawy. I dobrze, niech się gry rozwijają.

Szczegóły na bok, sam trzon rozgrywki również prezentuje się solidnie. Darwin, główny futrzany bohater, ma na wyposażeniu elektryczny bicz oraz kilka fuzji, dzięki czemu walka ma sens, niezależnie na jakim dystansie się toczy. Sporo tu także wspinania się po rurach, biegania szybami wentylacyjnymi oraz latania na jet-packu. Zagadki polegają zazwyczaj na przełączeniu się na latającego insekta, który dostanie się w trudno dostępne miejsca i otworzy dalszą drogę dla Darwina. Całkiem sprytnie pomyślane. Już nie wspominając o tym, że Mooch (ów owad) potrafi spowalniać czas, dzięki czemu prześlizguje się między śmigłami wiatraków czy szybko zamykającymi się drzwiami. Znów Dead Space się kłania.

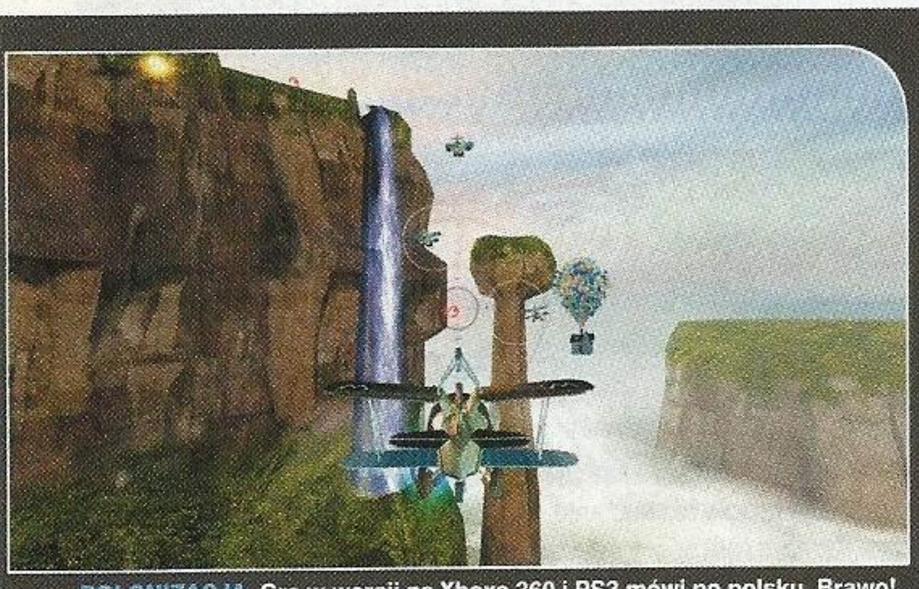
Problem tkwi niestety w tym, że gra dość szybko zaczyna nużyć, mimo zapożyczenia tylu fajnych pomysłów. Nie pomagają nawet sekcje wyścigowe. Wina leży chyba po stronie poziomów, których tak naprawdę jest tylko pięć. Racja, są długie i podzielone na kilka kawałków, ale ich wystrój zmienia się za rzadko – w rezultacie wydają się monotonne. Może jestem rozpieszczony innymi pozycjami, ale ile można wędrować po laboratoriach i biurach? Na minus zapisuję także kamerę, która niestety co chwilę się gubi i trzeba ją centrować. Niby to tylko wciśnięcie jednego przycisku, ale mimo wszystko rozprasza.

G-Force to może nie najładniejsza, ale z pewnością jedna z najlepszych gier dla dzieciaków z jakimi ostatnio miałem kontakt. Zaimponowała mi przede wszystkim tym, że jak na produkt na licencji, oferuje dość skomplikowaną rozgrywkę. Nie tyle trudną, co bogatą. Gdyby tylko rozwinięto niektóre patenty i uatrakcyjniono wizualnie poziomy, byłoby miodzio. Z drugiej strony, podejrzewam, że moje zarzuty nie znajdą pokrycia we wrażeniach dziesięcioletnich odbiorców. ■■

OCENA 6.9/10

+ POMYSŁY ZACZERPNIĘTE Z UZNANYCH GIER
− WALKA Z KAMERĄ, ROZGRYWKA Z CZASEM NUŻY

DOBRA GRA DLA MŁODSZYCH



POLONIZACJA Gra w wersji na Xboxa 360 i PS3 mówi po polsku. Brawo!

MINI-GRY Jest kilka rodzajów zabawy w wyścigi, czy strzelanie do siebie dla maksymalnie czterech graczy.

Wilot OK! W wersji na Wii nie mogło zabraknąć machania kontrolerem, ale jest go zdecydowanie mniej, niż można by oczekiwać od tego typu gry. Z drugiej strony, dziecku łatwiej zrozumieć, jak machnąć, niż który przycisk wcisnąć.

UP: THE VIDEO GAME

GRA DLA DZIECI TO OKREŚLENIE NIEPRECYZYJNE

txt: KAXI

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: THQ
- Producent: THQ
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Kooperacja, kooperacja i jeszcze raz kooperacja. W grach dla najmłodszych powinien być koop, żeby rodzic mógł zagrać z maluchem. Albo żebym ja mógł pograć z żoną. Bo Up to taka wesoła, kolorowa gra rodzinna, do której chętnie zasiadłbym z ukochaną, co zresztą zrobiłem. Polecam Faxowi i innym panom próbującym zachęcić panie do grania. Plusem jest oczywiście polonizacja w wersji na PS3 i X360. Wszystkie gry dla najmłodszych powinny być po polsku. 7/10

Tytuł prosty, kolorowy i przyjemny – wiadomo, dla najmłodszych. Ale może czas wprowadzić dodatkowe rozróżnienie i wyszczególnić gry do kooperacji rodziców z dziećmi. Tak właśnie określiłbym Up, zwany u nas w kraju „Odlotem". Film to nieco surrealistyczna opowieść o dziadku, który przyczepia tysiąc balonów do swego domu i wyrusza na przygodę życia. Ma jednak pasażera na gapę – ośmioletniego chłopca o imieniu Russel. Taka para bohaterów jest bardzo symptomatyczna dla rozgrywki, gdyż Up, podobnie jak gry z serii LEGO, kładzie olbrzymi nacisk na kooperację. Naturalnie, da się grać samemu i w razie potrzeby przełączać się pomiędzy bohaterami, sztuczna inteligencja radzi sobie niemal bezbłędnie z prowadzeniem drugiej postaci, jednak na pierwszy rzut oka widać, że to gra stworzona do wspólnej zabawy. I tak, jak w przypadku Carla i Russela, jedna z osób powinna być starsza, by tłumaczyć i pomagać kompanowi. Może to być rodzic lub rodzeństwo. Szkoda, że w naszym kraju raczej należy wykluczyć dziadków.

Oczywiście, zabawa nie jest specjalnie skomplikowana i składa się głównie z pokonywania przeszkód terenowych, prostych zagadek i odrobiny zbieractwa. W każdym przypadku należy skorzystać z unikalnych umiejętności bohaterów. Przykładowo wiekowy Carl potrafi podważać głazy swoją laską, za to Russel ma przy sobie linę, na której może podciągnąć dziadka na skalną półkę. Żadna rewelacja, ale myślę, że i tak wystarczy do zaprezentowania dziecku idei współdziałania. Szczególnie, że przemoc została tu ograniczona do minimum: bohaterom zdarza się co najwyżej rozgnieść robaka lub oszołomić anakondę. Spodobał mi się także bardzo przyjazny samouczek. Przykładowo, para małp podążająca śladem podróżników prezentuje jak pokonać nową przeszkodę – każdy maluch to załapie. To dużo lepsze rozwiązanie niż słuchanie lektora albo czytanie tekstu, nawet bogato ilustrowanego.

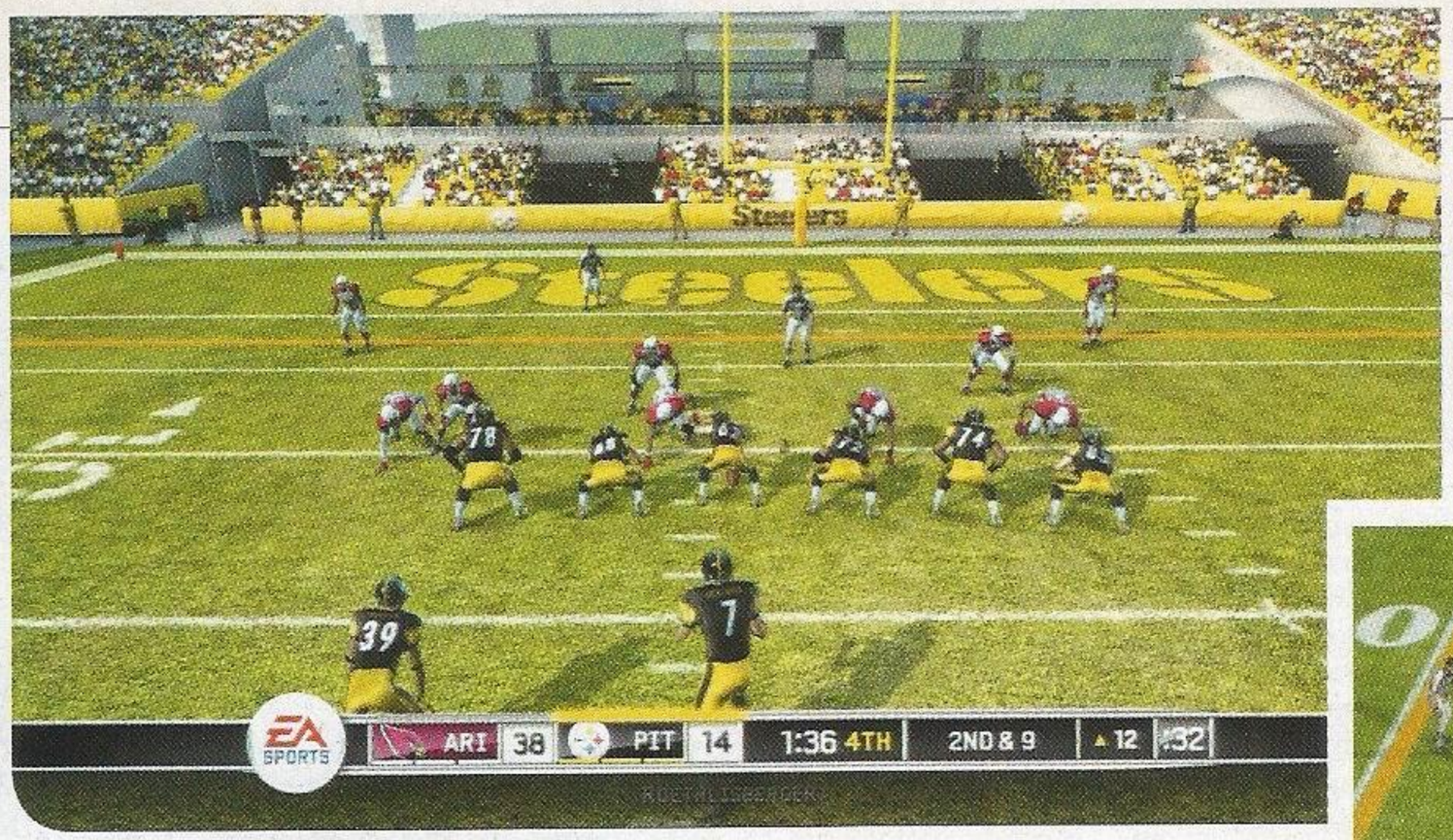
Jak to w grach dla młodszych bywa, grafika w Up to głównie obłe kształty i pastelowe kolory. Jak na moc Wii i PS2 wygląda to ładnie i schludnie, ale na HD-genach gra prezentuje się niewiele lepiej, co oczywiście zaliczam jako poważny minus. Z drugiej strony, Up na konsolach Sony jest w pełni spolszczony, co w przypadku tego typu produktu jest nie do przecenienia. Głosy aktorów brzmią świetnie i z pewnością spodobają się maluchom. Wadą wszystkich wersji jest zaś długość rozgrywki, która nie dobija do dziesięciu godzin. Na każdej planszy jest wprawdzie kilka ukrytych skarbów do znalezienia, a w odwodzie czekają jeszcze mini-gierki, ale z pewnością można by sobie życzyć czegoś ponadto. Wspomniane mini-gierki to zresztą strzelanina w powietrzu z udziałem samolocików, co nie do końca pasuje do reszty gry.

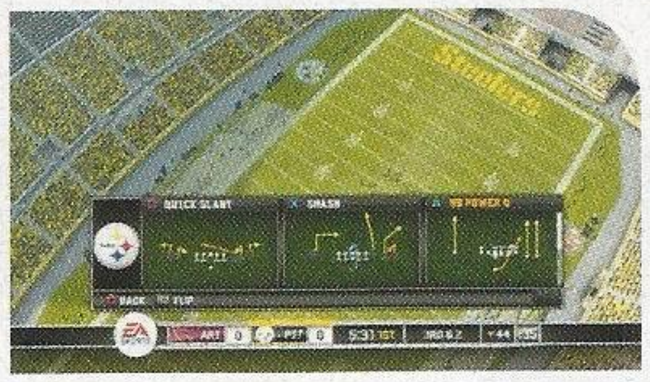
Określenie „gra dla dzieci" to często skrót myślowy oznaczający produkt tak niedopracowany, że radość z niego będą w stanie czerpać tylko najmłodsi. W tym przypadku jest inaczej – widać, że twórcy od samego początku kierowali swój produkt do dzieciaków. I z tego zadania wywiązali się niemal bezbłędnie, za co nagradzam ich wysoką oceną. ■■

OCENA 7.0/10

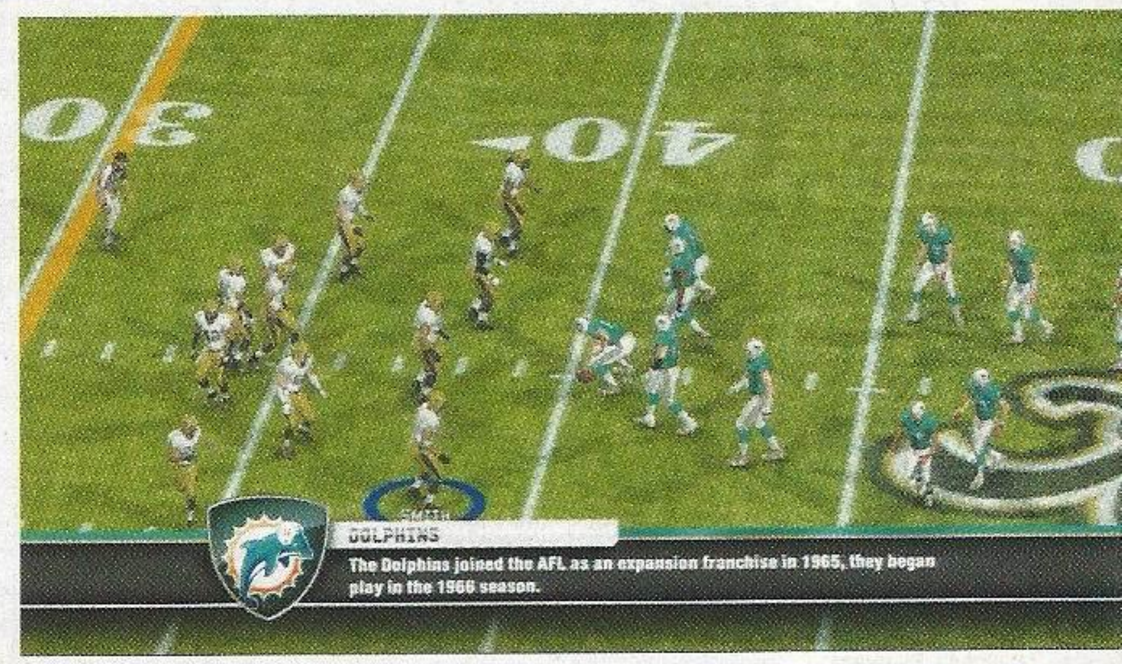
+ KOOPERACJA, BRAK PRZEMOCY, NISKI POZIOM TRUDNOŚCI
− DLA SZCZĘŚLIWEGO RODZICA LUB OPIEKUŃCZEGO RODZEŃSTWA

DOSKONAŁA GRA RODZINNA



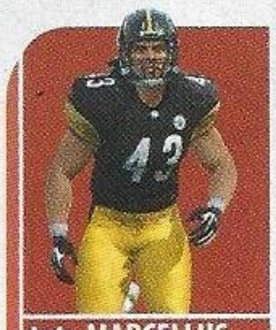


GRIDIRON GANG Gridiron to slangowa nazwa boiska do futbolu amerykańskiego. Co oznacza w rzeczywistości? To po prostu kratka na grilla. Proste i obrazowe.



MADDEN NFL 10

ZDERZENIE Z LODÓWKĄ



txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA Tiburon
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

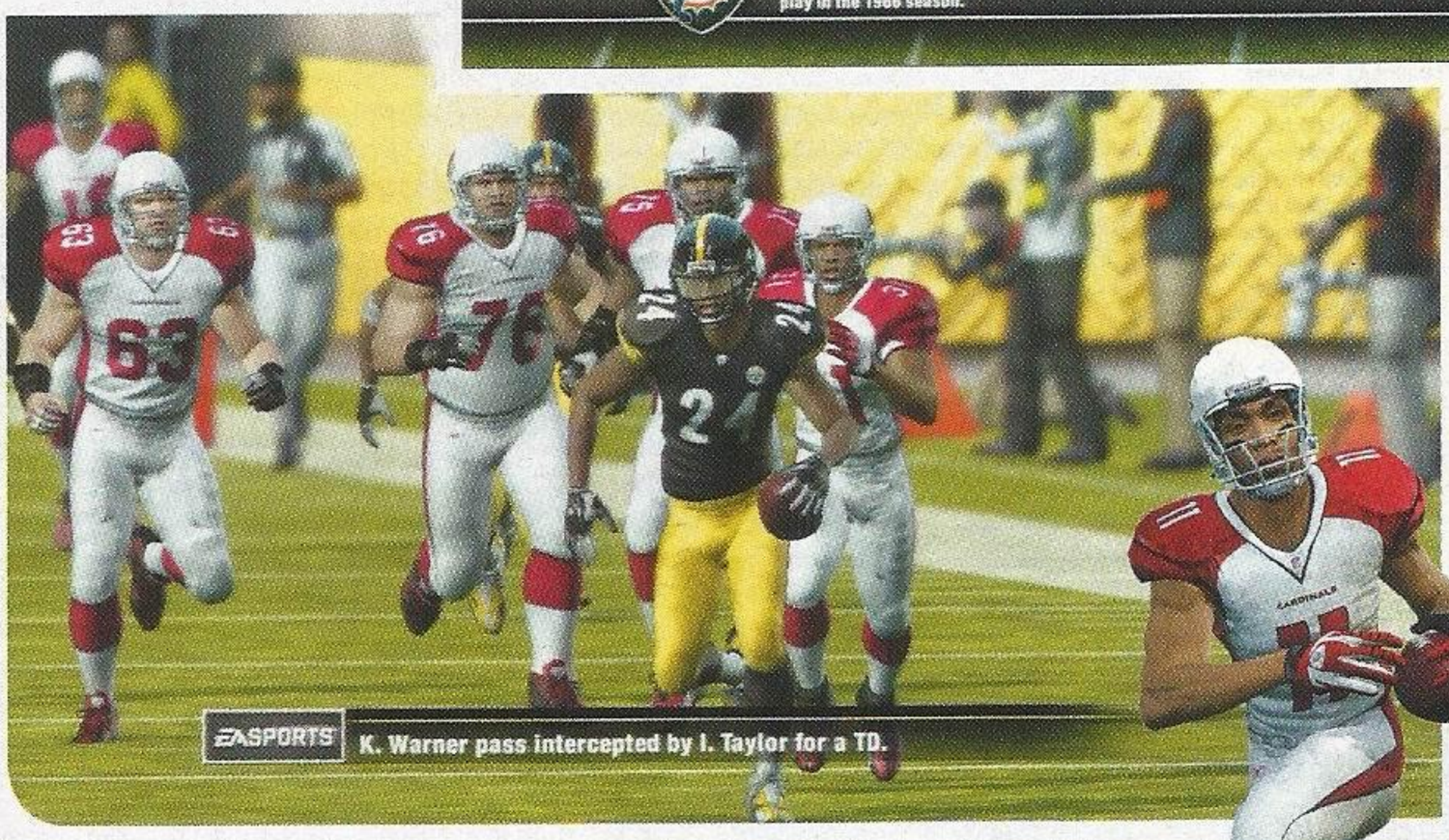
MIELU: Przeżywałem taki okres w życiu, kiedy chciałem grać w rugby, ale problemy z kręgosłupem wybiły mi ten pomysł z głowy. Futbol amerykański zawsze wydawał mi się wersją soft rugby, ciężko było się nim interesować. Właśnie tak znam się na obu dyscyplinach. Ale wypowiadam się w tym miejscu, bo Madden NFL 10 jest grą, a o nich coś wiem. Bardzo dobrze „wchodzi" w kanapowym multiplayerze. Grafika olśniewa, mnogość technik onieśmiela. Tylko obrońcy popełniają głupie błędy. Ale mimo wszystko, granie w Maddena, to jak próba rozmowy z Chinczykiem. Za cholerę się nie zrozumiemy. W Europie rządzi tylko jeden „futbol". 8/10

W zeszłym miesiącu poruszył mnie list fana futbolu amerykańskiego, który podpierając się liczbami świadczącymi o nielichej popularności tej dyscypliny nad Wisłą, poprosił, a może nawet zażądał, recenzji nowego Maddena. Wprawdzie biorąc pod uwagę fakt, że czytelnik ów ma coś wspólnego z takim prawdziwym futbolem amerykańskim uprawianym pod naszą szerokością geograficzną, zapewne sam by lepiej tę grę zrecenzował, bo ma o tym sporcie pojęcie większe niż ja. Ale głupio by było odpisać „a sam se zrecenzuj", więc uczynię co w mojej mocy.

GENERAŁ QUATERBACK

Dla kogoś przyzwyczajonego do pewnej ciągłości gry w piłce nożnej, futbol amerykański może wydawać się grą szarpaną, na początku też tak miałem, ale w końcu dotarło do mnie, że są to po prostu kolejne ataki i obrony w bitwie pozycyjnej. Sama esencja akcji – starcia są błyskawiczne i bardzo energetyczne, a ich wynik i efekt jest natychmiast widoczny. Oczywiście prostota jest pozorna, bo kruczków, specjalnych zagrań i zasad jest wiele, ale po obejrzeniu kilku spotkań ma się już na temat tego sportu niezłe pojęcie i można spokojnie oglądać z piwem w ręku. Nieco większy problem jest z graniem.

Otóż podczas grania trzeba samemu podejmować te wszystkie decyzje, które podejmują trenerzy oraz dowodzący akcją na boisku quaterback, czyli rozgrywający. Oczywiście gra, w osobie starego wyjadacza Johna Maddena (który od 21 lat jest twarzą serii!), podpowiada najbardziej oczywiste rozwiązania danej sytuacji (czy to w obronie, czy w ataku), ale do gracza należy wybór. I tu już trzeba mieć nieco większe pojęcie o zasadach rządzących tym sportem. Wiedzieć kiedy zastosować akcję biegową, czyli spróbować przebić się zwinnym zawodnikiem między kolosami obrony, a kiedy śmiałym dalekim podaniem ominąć defensywę. W obronie, kiedy tylko miałem taką okazję, stosowałem tak zwane „blitz", czyli próby jak najszybszego dobrania się od quaterbacka i uniemożliwienie mu podania. Niestety, Madden NFL 10 nie oferuje jakiegoś wielkiego wsparcia dla początkujących graczy. Owszem, zagrywki ofensywne są w miarę czytelnie rozrysowane (defensywne mniej) i wystarczy się przyjrzeć, żeby zorientować się kto i gdzie biegnie i czego można się spodziewać, ale to nie zmienia faktu, że tak naprawdę rozkminianie tej gry przypomina dobieranie się do taktycznego jRPG bez instrukcji i tutoriala. Mnogość możliwości zmian zagrywek w locie i drobnych korekt ustawienia graczy, a także dość obszerna klawiszologia też nie ułatwiają zadania. Jedynym wyjściem jest grać, grać i grać. Albo nie grać w ogóle.

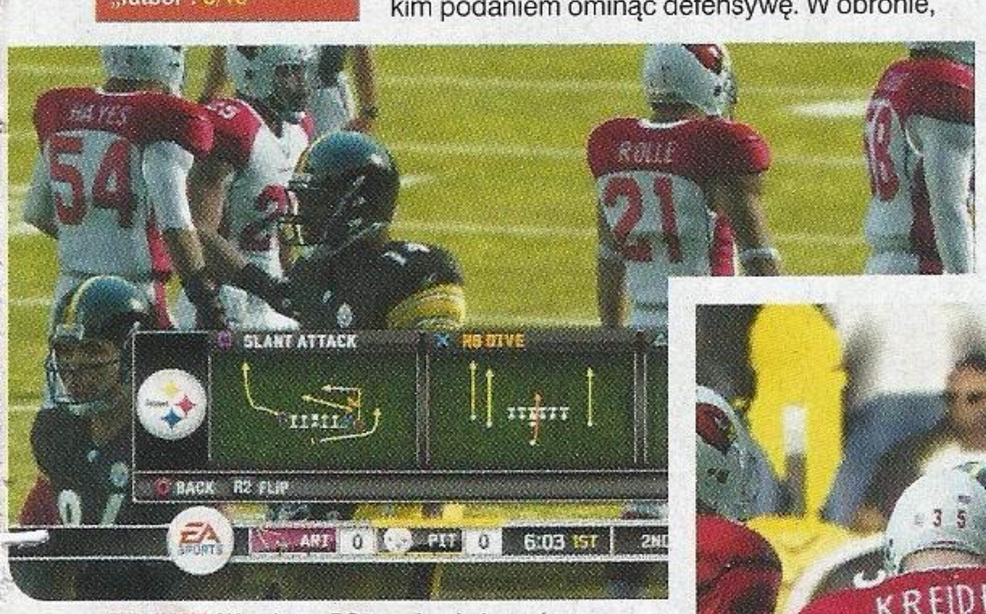


MARSZAŁEK MANAGER

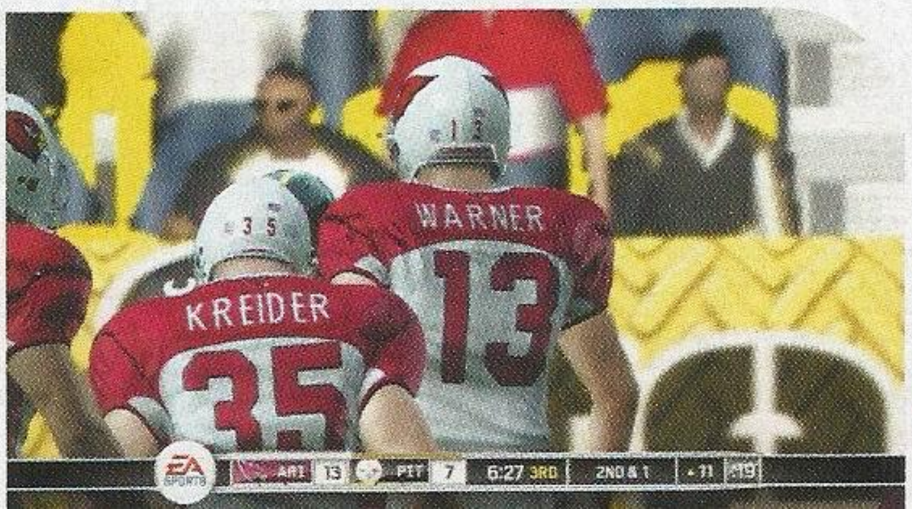
W Madden NFL 10 po raz kolejny pojawia się odpowiednik Be A Pro z FIFA, ale wybór pozycji, na jakiej będzie się grało może nastręczyć pewnych trudności, bo każdy zespół składa się zasadniczo z dwóch jedenastek (nie licząc zawodników do zadań specjalnych) – obronnej i ofensywnej. Chyba najłatwiej będzie grać w ataku, jako running back, czyli gracz, który uczestniczy w akcjach biegowych, wide reciver, czyli szeroko ustawiony adresat dalekich podań lub też jako dowodzący atakiem quaterback. Oprócz tego jest w Maddenie zatrzęsienie trybów dla jednego gracza, w tym obowiązkowy Franchise (także sieciowy!), czyli zabawa w grającego (lub nie, jak kto woli) trenera i menedżera wybranej ekipy. Jest też oczywiście online, a nawet kooperacja, choć znalezienie towarzyszy do tego trybu może sprawić nieco problemu. Zwłaszcza, gdy ma się w domu FIFA 10.

Fanom tego sportu nie sposób nie polecić Madden NFL 10. To najładniejsza część serii na next-genach, dodatkowo znacznie usprawniona względem zeszłorocznej edycji. Grafika naprawdę wygląda rewelacyjnie, a starcia 300 funtowych kafarów aż bolą. Niezły jest soundtrack, nie spodziewałem się usłyszeć w grze z 2009 roku „Sabotage" Beastie Boysów, „Paranoid" Black Sabbath. „Walk" Pantery i innych kawałków sprzed minimum piętnastu lat (2 Pac, Nirvana, Slipknot, Cypress Hill, Rage Against The Machine, Judas Priest, Helmet i inni).

Aha, zdziwieni tą „Lodówką" w lidzie? To taki mały żarcik – ksywkę „Lodówka" („The Refrigerator") ma znany przed laty obrońca m.in. Chicago Bears – William Perry. Dostał ją ze względu na swoje rozmiary – przy wzroście 188 cm ważył 150 kilogramów z hakiem (a hak tak ze 20 kilo...) i rzeczywiście przypominał lodówkę. Taką amerykańską, dwudrzwiową. ■■



BONUSY Wersja na PS3 może się łączyć z tą na PSP, na której można tworzyć własne zagrywki, ale – wzorem FIFA 10 – ta opcja powinna raczej znaleźć się w „dużej" wersji gry.



OCENA 8.5/10

+ REWELACYJNA GRAFIKA, GRANIA NA DŁUGIE MIESIĄCE
– ATAK WAŻNIEJSZY NIŻ OBRONA

MAD ABOUT MADDEN

Szeregowy widz

Futbol amerykański jest wbrew pozorom grą bardzo prostą, przynajmniej z pozycji widza – jedna drużyna atakuje, druga się broni. Gdy się wybroni i przejmie piłkę lub straci punkty, następuje zmiana. Utrudnieniem dla atakujących jest fakt, że muszą w czterech próbach przenieść piłkę o minimum 10 jardów (nieco ponad 9 m) w przód. Punkty zasadniczo zdobywa się poprzez przyłożenia, podwyższenia po przyłożeniach oraz kopy z gry na bramkę. Gdy ma się opanowane podstawy, można zacząć futbol amerykański oglądać i jest to całkiem wciągające. Zwłaszcza dwa ostatnie finały ligi NFL, czyli Super Bowl, były fascynującymi widowiskami, których rozstrzygnięcia można przyrównać od pamiętnego finału 1999 Manchester Utd vs. Bayern Monachium w Lidze Mistrzów.

WET

BOHATERKA OSTRA JAK ŻYLETA, A GRA TYLKO DOBRA

txt: MIELU

XBOX 360|PS3

- Wydawca: Bethesda
- Producent: AM&M
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Technicznie to niemal fuszerka; spodziewałbym się w trzecim kwartale 2009 roku znacznie lepszej jakości grafiki i animacji. Pierwsze wrażenia na bok – da się grać, a coś faktycznie przytrzymuje przy konsoli i nie chce puścić. Może to bohaterka i jej krwawy balet śmierci w bullet time, którego trzeba używać non-stop? A może wspomniane przez Miela strzelane sekwencje na autostradzie? Już wiem – ta gra jest punkrockowa. I nie chodzi tylko o przefachowy soundtrack, który towarzyszył nam w redakcji przez kilka bitych dni, podczas których Mielu macał się z Ruby. 6/10

Jestem przekonany, że w absolutnie każdej recenzji WET natkniecie się na porównania gry do filmu Kill Bill, a autorzy co najmniej dwa razy użyją w tekście nazwiska Tarantino. Artifical Mind and Movement, twórcy przygód zimnej suki Ruby Malone (pardon za mocne określenie, ale tylko ono idealnie pasuje do głównej bohaterki), nie kryją się z tym, że są fanami dwuczęściowego filmu o eks-zabójczyni mszczącej się na byłych współpracownikach za masakrę, jaką jej urządzili w dniu ślubu. Weźmy choćby tryb Rage. Włącza się w z góry określonych momentach, tuż po tym, gdy jakiś zbir podbiega do Ruby, a ona z bliska strzela mu w głowę – jego krew zalewa całą jej twarz, kamera robi najazd na oko bohaterki (brakuje tylko syren alarmowych, ale fani Kill Bill dostrzegą podobieństwo) i zaczyna się jatka: cały świat pokrywa krwisty czerwony kolor, na tym tle wyróżnia się czarna jak smoła sylwetka Ruby, a przeciwnicy są pokazani na biało. Przypomina to scenę walki z ekipą Crazy 88. Ale nie napalajcie się zbytnio. Autorzy WET może inspirowali się filmami genialnego reżysera, jednak nie udało im się dostarczyć gry, o której można powiedzieć, że Tarantino byłby z niej dumny.

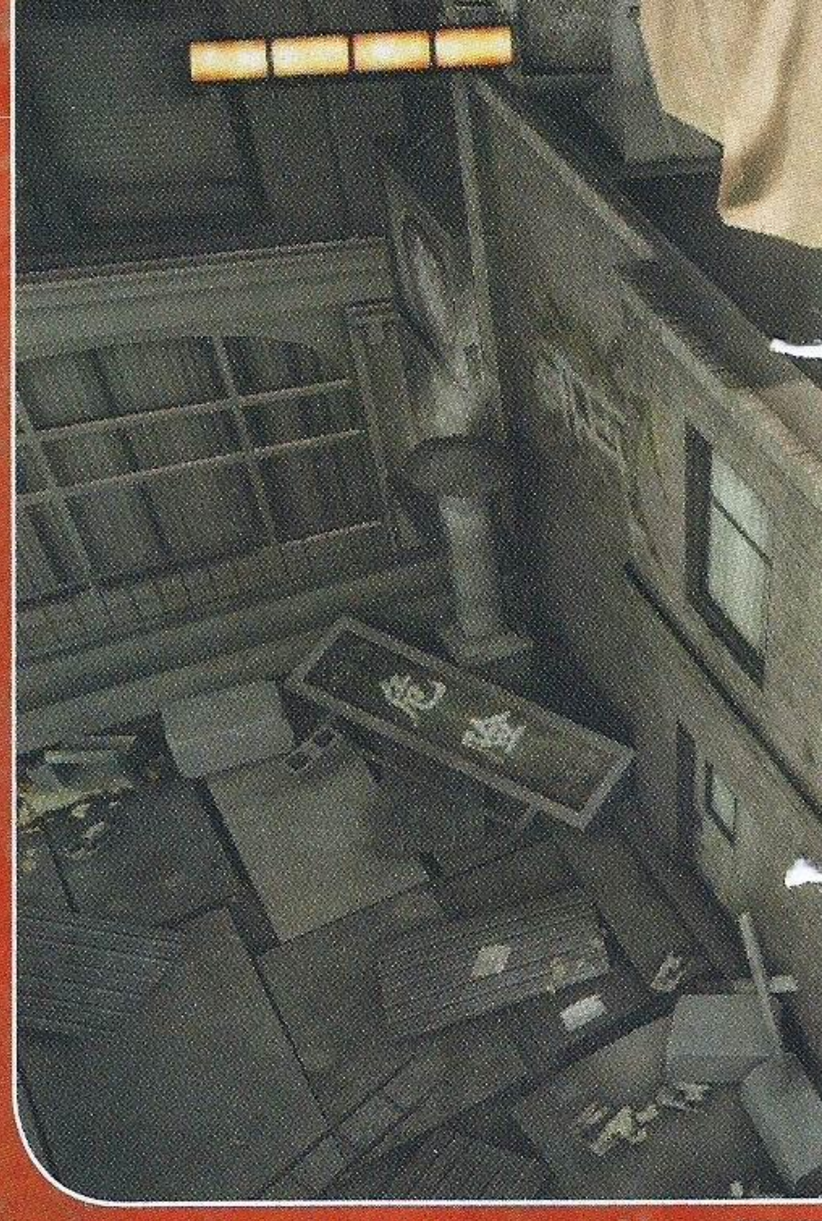
RUBY RUBY RUBY RUBY

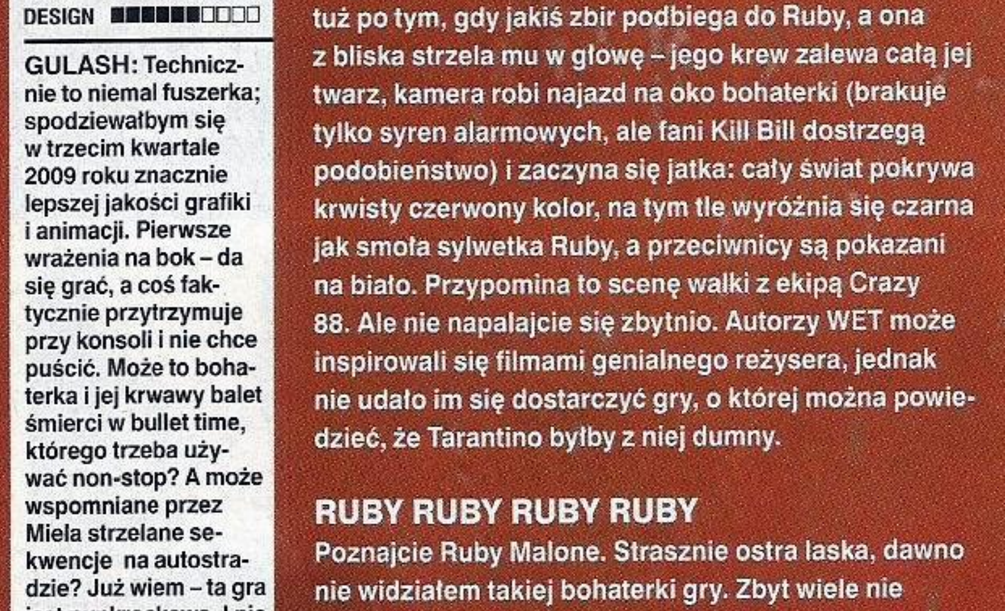
Poznajcie Ruby Malone. Strasznie ostra laska, dawno nie widziałem takiej bohaterki gry. Zbyt wiele nie mówi, a jeśli już się odzywa, to z jej ust wylewają się głównie przekleństwa. Nie wie co to litość, gdy staje nad rannym przeciwnikiem, daje mu wybór: albo wyśpiewa wszystkie informacje, a w zamian Ruby zgotuje mu szybką i bezbolesną śmierć, albo będzie go torturować odcinając mu kawałki ciała kataną. Tak jest, Ruby ma katanę i robi z niej użytek. Poza tym uzbrojona jest w dwa pistolety, w których nigdy nie kończy się amunicja (kupowała chyba od tego samego sprzedawcy, co Lara Croft i Dante), a później także w dwa obrzyny, uzi oraz kuszę z wybuchowymi bełtami. W walce przypomina trochę Maxa Payne'a oraz inspektora Tequilę – skacze przed siebie, w bok lub w tył i w locie strzela do gangsterów. Ewentualnie biega po ścianach, albo robi wślizg i w tym czasie prowadzi ostrzał. W takich chwilach automatycznie zwalnia czas, bez tego Ruby nie przeżyłaby minuty, a tak radzi sobie nawet z kilkunastoma uzbrojonymi przeciwnikami. Nie ma żadnego paska mocy bullet time wskazującego jak długo można z niej korzystać, jest ona dostępna bez ograniczeń. Patent jest taki, że trzeba płynnie przechodzić od wślizgów do skoków, by spowolnienie czasu trwało jak najdłużej. Ja grałem na „wysokim" poziomie trudności (ostatni z trzech dostępnych od początku, ale zobaczyłem, że są jeszcze dwa zablokowane, więc doszedłem do wniosku, że ten „hard" jest tak naprawdę „normalem") i bez używania bullet time przeżyłem najdłużej kilkanaście sekund.

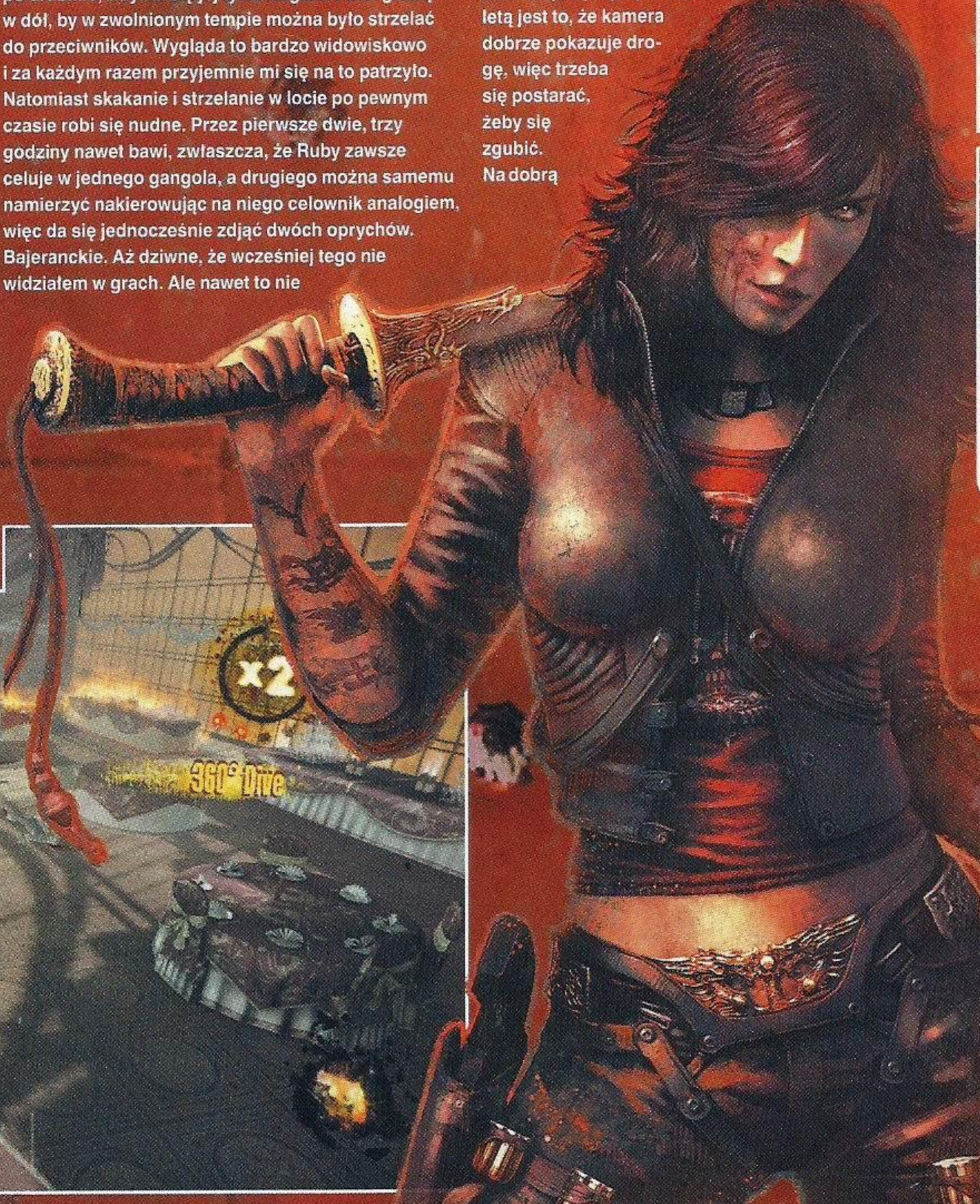
WIEJE NUDĄ

Trzeba być w ciągłym ruchu, nieustannie skakać, robić wślizgi, biegać po ścianach. Ruby nawet zjeżdżając po drabinie, trzyma się jej tylko nogami i wisi głową w dół, by w zwolnionym tempie można było strzelać do przeciwników. Wygląda to bardzo widowiskowo i za każdym razem przyjemnie mi się na to patrzyło. Natomiast skakanie i strzelanie w locie po pewnym czasie robi się nudne. Przez pierwsze dwie, trzy godziny nawet bawi, zwłaszcza, że Ruby zawsze celuje w jednego gangola, a drugiego można samemu namierzyć nakierowując na niego celownik analogiem, więc da się jednocześnie zdjąć dwóch oprychów. Bajeranckie. Aż dziwne, że wcześniej tego nie widziałem w grach. Ale nawet to nie wystarcza, by po kilku godzinach spędzonych z WET mieć ochotę na więcej. Gra staje się po prostu nudna.

Każda misja wygląda tak samo. Trzeba przebiec kilkanaście metrów korytarzami, zabić zbirów czających się za rogiem lub wyskakujących znienacka (przez drzwi i okna), czasami poprawić im ze stacjonarnego miniguna. Jest też trochę wspinaczki w tombraiderowym stylu, ale są to bardzo krótkie momenty, a jedyną ich zaletą jest to, że kamera dobrze pokazuje drogę, więc trzeba się postarać, żeby się zgubić. Na dobrą

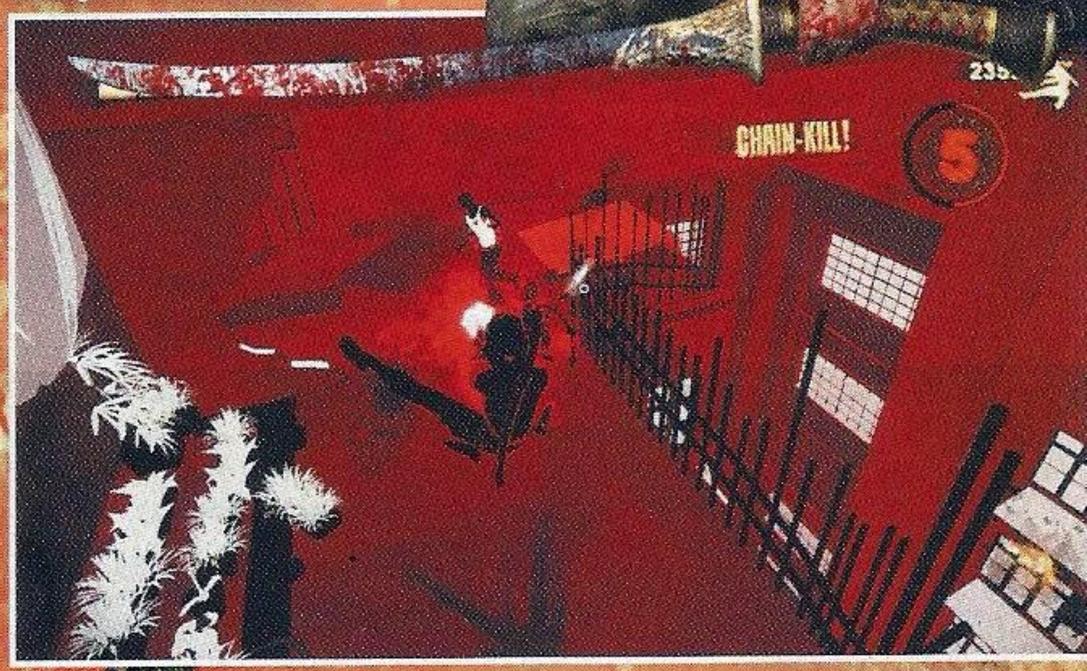






STARY FILM Efekt podniszczonej taśmy filmowej sprawia, że gra wygląda ciekawie, ale na dłuższą metę nie da się na to patrzeć, bo zaczyna boleć głowa. Nie chciałem dostać mdłości od latającego obrazu, więc wyłączyłem ten efekt. Widać brzydotę grafiki, ale przynajmniej da się grać.

JACK DANIELS Butelki oklejone czarnymi etykietami jednoznacznie kojarzą się z tymi, w których sprzedawana jest znana whiskey. Znajduje się w nich napój przywracający zdrowie bohaterce. Ruby bierze duży łyk, podrzuca butelkę i rozwala ją z shotguna. Marnotrawstwo...



TRENING Ruby mieszka na pustyni, na jakimś złomowisku, gdzie urządziła sobie treningowy tor przeszkód. Od czasu do czasu trzeba się po nim przebiec na czas. Nagrodą jest gotówka, za którą kupuje się nowe ruchy, zwiększa siłę ciosów albo pojemność magazynków.

sprawę wszystkie opisane wyżej atrakcje są krótkie, to przerywniki pomiędzy momentami, gdy Ruby wbiega do pomieszczenia/na plac, gdzie musi wybić wszystkich przeciwników, a czasem także zablokować drzwi, z których wychodzą kolejne fale bandziorów. Problem w tym, że po dziesięciu takich akcjach widziało się już wszystko. Od czasu do czasu wpadnie świr z obrotówką i najpierw w niego trzeba wpakować ołów (najlepiej z shotgunów). To trochę za mało; jakby autorom skończyły się pomysły i nie chcieli szukać nowych grając w Stranglehold. Nie rozumiem czemu Ruby nie może rzucić się na przykład na wózek i jadąc na nim strzelać do zbirów. Przyczepiłbym się również do wachlarza ruchów bohaterki. Można dokupić nowe, ale jest to między innymi strzelanie podczas zjeżdżania na linie albo gdy dziewczyna wisi na ścianie. Moim zdaniem te „nowe ruchy" powinny być dostępne od samego początku, tym bardziej, że wiele do gry nie wnoszą.

PUNK ROCK BABE

Przy grze przytrzymał mnie soundtrack. Mocne, rockowe i punkrockowe kawałki doskonale pasują do krwawej jatki, a na dodatek ich teksty pasują do rozgrywki – gdy w trybie Rage koleżka śpiewa „my baby lost control" ciężko się nie uśmiechnąć. Czekałem aż usłyszę jakąś piosenkę z filmów Tarantino i faktycznie doczekałem się. Pamiętacie Kill Bill i scenę z japońskiej restauracji, w której na bosaka występowały skośnookie laski? Wiecie, czego się spodziewać.

Zdecydowanie gorzej od muzyki wypadają głosy postaci, Malcolm McDowell odezwał się może kilka razy, rola nie wymagała od niego więcej, dlatego odwalił swoją robotę bez angażowania się, a gdy usłyszałem jęk umierającej Ruby, zapragnąłem wyłączyć dźwięk. W sumie bohaterowie niewiele mówią, nie obraziłbym się gdyby fabuły w ogóle nie było (ale jest i wcale nie domyśliliście się, że chodzi o zemstę). Historia jest tak nędznie zaplanowana, że co chwila dziewczyna lata do Hong Kongu i Londynu. W kółko. Cały czas. Nudne to i głupie. I tak zabawa sprowadza się (nie licząc kilku wyjątków) do biegania po blokach, wieżowcach albo ulicach. Uncharted 2 to nie jest, nie ma wspinania się po starożytnych świątyniach, czy walk w podziemnych grobowcach. To kolejny powód dlaczego po kilku godzinach staje się to nużące.

NA AUTOSTRADZIE

Chciałem wystawić solidną siódemkę, ale pomiędzy graniem a pisaniem recenzji dorwałem się do Uncharted 2 i moje oczekiwania wobec gier wzrosły. Grafika? Coś tak marnego mógłbym zaakceptować tuż po premierze Xboxa 360. Tylko Ruby wygląda jako tako, natomiast otoczenie i przeciwnicy prezentują się słabo, jakby graficy pracowali nad tymie elementami maksymalnie tydzień.

Żeby nie było, że ciągle marudzę, jest coś, co bardzo mi się w WET podobało. To sekwencje na autostradzie, podczas których Ruby jedzie na dachu samochodu i strzela się z gangolami, a w odpowiednim momencie należy zareagować na QTE, żeby przeskoczyć na kolejny wóz. Co prawda, w nowych przygodach Drake'a podobną sekwencję zrealizowano lepiej, bo jest zintegrowana z systemem rozgrywki (zamiast QTE jest normalne skakanie, trzeba wyczuć moment itp.), ale wygląda to cholernie widowiskowo. Poczułem się jak agent w drugim Matrixie.

WET TO PORZĄDNA STRZELANKA W MAXPAYNE'OWYM STYLU, Z ODROBINĄ TARANTINOWSKIEGO SZNYTU, ŚWIETNĄ BOHATERKĄ I NIEZŁYMI MOTYWAMI

WET to porządna strzelanka w maxpayne'owym stylu, z odrobiną tarantinowskiego sznytu, świetną bohaterką i kilkoma niezłymi motywami (Rage, walki na autostradzie). Mam wrażenie, że autorom zabrakło pomysłów, a może nie mieli czasu lub funduszy, żeby bardziej rozwinąć skrzydła. Potencjał jest, więc na zachętę delikatnie podciągam ocenę. ■■

OCENA 6.8/10

+ RUBY, WALKI NA AUTACH, TRYB RAGE, MUZYKA
− GRAFIKA, MONOTONNE WALKI, NUDNE MIEJSCÓWKI

TARANTINO NIE BYŁBY DUMNY

BEZ SPADOCHRONU

Ruby w pewnym momencie wypada z samolotu, który zresztą rozwala się i jego części latają w powietrzu. Dziewczyna najpierw musi strzelać do spadających przeciwników, a następnie skierować się w stronę opadającego spadochronu. W tej sekwencji należy unikać części samolotu, co jest bardzo trudne. Za pierwszym razem nikomu się to nie uda, no chyba, że jest superszczęściarzami. Wtedy niech od razu biegnie puścić totka, szóstka gwarantowana. Scena ta spodoba się miłośnikom starych „kiedyś wszystko było lepsze" gier, jest bardzo, ale to bardzo oldskulowa i wymaga uczenia się na pamięć, jaka część, gdzie i w którym momencie poleci. Jest to trochę frustrujące, ale po pewnym czasie przemierzając ponownie jakieś korytarze, zamarzyło mi się więcej urozmaiceń tego typu.

MINI NINJAS

PROTESTUJĘ PRZECIWKO NISKIM OCENOM WYSTAWIANYM GROM DLA DZIECI

txt: MIELU

X360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Eidos
- Producent: IO Interactive
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To prawda, dla najmłodszych graczy nie liczy się grafika w takim samym stopniu ja dla nas – starych wyjadaczy. To przyjemna, klasyczna siekana platformówka jakich w czasach PSX było setki, PS2 – dziesiątki, a na next-genach po prostu brakuje. Poziom trudności jest w sam raz (może poza całkiem trudnym na sixaxisie zjazdem, tu trzeba będzie za N-tym razem pomóc), gra się przyjemnie, ale już brak kooperacji to po prostu nieporozumienie – takie gry MUSZĄ być dla dwóch osób. Dlatego: 6/10

Recenzenci bardzo chętnie znęcają się nad takimi grami, bo próbują oceniać je w tych samych kategoriach, co tytuły skierowane do dorosłych odbiorców. Narzekają na ubogą grafikę („o tyle dobrze, że jest kolorowo – dzieciom się spodoba"), na bohaterów nieróżniących się od siebie, na marne projekty poziomów, na irytujące głosy postaci. Krótko mówiąc – na wszystko. Zapominają jednak, że dzieciom niewiele potrzeba, żeby wsiąknąć w nawet słabe, brzydkie gry i bawić się nimi w kółko (czytaj: przechodzić ten sam poziom milion razy i mieć ochotę na jeszcze). Oceniając tego typu gry warto zastanowić się, czy mają one jakieś walory edukacyjne, czy sterowanie nie jest zbyt skomplikowane, a także czy wspólnie z pociechą mogą bawić się rodzice. Marna oprawa AV nie ma aż tak wielkiego znaczenia.

Piszę o tym, bo Mini Ninjas jest grą dla dzieci i choć wiele elementów mi się nie podoba, mam zamiar potraktować ją ulgowo.

JEST TYLKO JEDEN BOHATER

Zły mroczny władca opanował Ziemię i tylko uczniowie mistrza ninja mogą go powstrzymać. Kolejno ruszają do walki z samurajami, ale żaden z nich nie wraca. W końcu pozostaje tylko dwóch ninjasów – wyrośnięty grubasek Futo i główny bohater, Hiro. Teoretycznie to najgorsi uczniowie, ale w rzeczywistości Hiro jest debeściakiem, a reszta nie dorasta mu do pięt.

Pomiędzy bohaterami można przełączać się w ułamku sekundy, na początek dostępni są dwaj wspomniani ninjasi, resztę należy uwolnić. Pożytek jest z łucznika, bo można z daleka zdjąć samurajów z włóczniami, z którymi średnio radzi sobie Hiro. Do obicia dwumetrowych kolosów przydaje się ciężki młot Futo. Reszty mogłoby nie być. Po pierwsze, nie potrafią rzucać czarów – tylko Hiro to umie, więc to nim gra się, żeby ustalić gdzie znajduje się ukryta kapliczka, czy wejść w ciało zwierzaka, by w ten sposób zaatakować wrogów (w skórze niedźwiedzia), albo przemknąć im za plecami (jako królik albo kurczak). Po drugie, każdy heros może wyprowadzić atak specjalny, ale – ponownie – najpotężniejszym dysponuje Hiro. Ninja podskakuje, czas zatrzymuje się, można zaznaczyć wrogów, a bohater każdego z nich powali jednym cięciem miecza. Inni mogą co najwyżej spowolnić albo zranić znajdujących się na wyciągnięcie ręki oponentów – i to jest lipa.

Oczywiście w grze nie ma ani kropli krwi. Przeciwnicy to tak naprawdę słodkie zwierzaczki, na które rzucono zły czar.

PRZEPIS NA ZDROWIE **Buteleczki z napojem uzdrawiającym można stworzyć samemu, trzeba najpierw kupić przepis u sprzedawcy, a następnie znaleźć odpowiednie składniki (kwiatki i grzybki) i je ze sobą wymieszać.**

XBLA I PSN **Spotkałem się z opinią, że Mini Ninjas powinno ukazać się wyłącznie w e-dystrybucji. Bzdura. Nie spodziewałbym się, że babcia przeglądałaby Marketplace czy PS Store w poszukiwaniu czegoś dla wnuczka. Raczej pójdzie do sklepu i kupi, zachęcona ładną okładką.**

TATO NIE ZAGRA **Chyba, że zabierze synkowi pada. Brak opcji kooperacji w takiej grze jest sporym niedociągnięciem. Mógłby być nawet split-screen, też byłoby dobrze. Może w sequelu.**

Pokonując złego samuraja gracz uwalnia miłe zwierzątko. Bardzo mądry pomysł.

W MAŁYM CIELE SILNY DUCH

Schemat misji jest bardzo prosty: przejdź przez las/cmentarz/pole ryżowe/góry do zamku, tam omiń patrole biegając po dachach, dostań się do bossa i go pokonaj. Poziomy są nudne, rzadko kiedy pojawia się opcja pójścia inną drogą, więc generalnie ninja pędzi przed siebie i walczy. Klepanie przycisku ataku zdaje egzamin, tylko czasami należy pokombinować, gdy przeciwnicy blokują. Co jakiś czas dochodzą też nowe ich odmiany, na które trzeba znaleźć sposób. Niby można użyć bomb i czarów ofensywnych, ale tutaj autorzy popełnili błąd zmuszając graczy do kolejno: wybierania przedmiotów oraz zaklęć z menu ekwipunku, przypisania ich do podręcznego menu, a następnie samego użycia. Młodsi gracze mogą się w tym pogubić, niepotrzebnie to skomplikowano.

Po kilku godzinach walki stają się nudne, dlatego chwała autorom za próby urozmaicenia rozgrywki. Skradanie się i przemykanie po dachach jest zabawne, podobało mi się też, gdy Hiro złapał na wędkę dużą rybę, a ona wystrzeliła do przodu próbując się wyrwać. Całkiem niezły był zjazd na czapce-łupince po zboczu góry i uciekanie przed lawiną, choć może trochę zbyt trudne. Zwłaszcza na PS3, gdzie kierować trzeba wychylając pada. Najlepsze są jednak walki z bossami. Nie atakuje się ich bezpośrednio tylko trzeba wymyślić, co zrobić, żeby się odkryli, a później zadać im cios zaliczając proste QTE.

Mógłbym ponarzekać na grafikę (momentami jest cudna, czasami czułem się jakbym patrzył na Okami, jednak rzadko się to zdarza, zazwyczaj jest nudno, bez fachowych efektów), tylko to bez znaczenia, bo dzieciom ninjasi spodobają się na pewno. Ale już za brak kooperacji muszę uciąć ocenę. Po sukcesach gier z serii LEGO spodziewałbym się, że ten tryb stanie się standardem w grach dla dzieci, ale autorzy Mini Ninjas najwyraźniej mieli inne zdanie. Szkoda, chętnie dałbym nawet 7.5. ■■

OCENA 7.0/10

+ WALKI Z BOSSAMI, NIEWYSOKI POZIOM TRUDNOŚCI, NINJASI
– BRAK TRYBU KOOPERACJI, NIEPOTRZEBNI BOHATEROWIE

ROZGRZEWKA PRZED NINJA ASSASSINEM

Ratujemy zwierzaki

Każdą misję można przechodzić wielokrotnie. Na przykład po to, żeby znaleźć wszystkie ukryte przedmioty, odblokować dostęp do czarów (choć nie ma to wielkiego sensu – przydatne są co najwyżej dwa), a przede wszystkim odszukać uwięzione w klatkach zwierzątka i je wypuścić. Ciężko nazwać to „walorem edukacyjnym", ale lepsze to, niż nic. Gra niestety nie powiadamia, że w nagrodę za uwolnienie, dajmy na to pięćdziesięciu misiów, gracz otrzyma dostęp do szkiców, filmików, czy jeszcze innych bonusów. Io Interactive muszą się jeszcze sporo nauczyć, jeśli chcą robić gry dla dzieci na najwyższym poziomie. Ale wierzę, że są w stanie to zrobić, pod warunkiem, że Mini Ninjas nie było jednorazowym wybrykiem.

INSTALACJA Można przy pomocy specjalnej opcji zainstalować grę na karcie pamięc – zeżre niemal 300 megabajtów, ale za to walki będą ładować się błyskawicznie.

SOULCALIBUR BROKEN DESTINY

txt: GULASH

PSP

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ładna ta gra, a jak patrzę na Kratosa, to wydaje mi się, że został stworzony z myślą, by kiedyś wystąpić w Soul Caliburze. Jest trochę przegięty, a na dodatek łatwo nauczyć się nim walczyć. Czuję, że z tego powodu nie polubią go profesonaliści. Największą wadą gry jest brak trybu story. Rozumiem, że najważniejszy w bijatykach jest versus, ale bez przesady. The Gauntlet go nie zastępuje, to raczej tutorial. W Gran Turismo też nie ma singla. To jakaś zmowa? Protestuję przeciwko temu procederowi! 6/10

FATE CONSPIRED TO ARRANGE THEIR BATTLE. ENTRUST YOUR NOBLE SOUL

W ydanym kilka lat temu Tekken: Dark Resurrection, Namo udowodniło, że jest w stanie wycisnąć z PSP siódme poty. Soulcalibur: Broken Destiny to kolejny świetny przykład na to, jak kapitalnie mogą wyglądać gry na PSP, jeśli za kodowanie zabierze się odpowiednia ekipa. Po tej fali entuzjazmu wyleję jednak kubeł zimnej wody: wizualia to nie wszystko.

MARUDZILIŚMY, TO MAMY

Przez lata zarówno gracze, jak i recenzenci marudzili na PSPkowe gry, że nie są przystosowane do standardów przenośnej rozrywki i że na ogół stanowią jedynie mniej lub bardziej udane kopie tytułów z „dużych" konsol. Najwyraźniej autorzy gier wzięli sobie to do serca; Polyphony tak bardzo przejęło się tym faktem, iż zaserwowało nam w Gran Turismo na PSP bardzo specyficzny tryb singleplayer, hehe. Nie inaczej jest w przypadku Broken Destiny. Nie ma żadnego Arcade Mode i scenariuszy dla postaci; zamiast tego jest salon gier, w którym najzwyczajniej w świecie wybieramy kolejnych wirtualnych przeciwników z listy, przyjmijmy, w danym momencie zalogowanych. Statystyki opisują liczbę ich zwycięstw i porażek, dzięki czemu widać, czy będziemy mieć do czynienia z lamusem czy wirtualnym wymiataczem. Dobre na szybką walkę, ale za mało, by stanowić esencję zabawy. Można jeszcze wskoczyć do trybu treningowego, sprawdzić się w Trials, czyli tutejszej wariacji survivala, oraz zagłebić intrygująco brzmiący Gauntlet.

PORTABLE GAMING WTF?

Ach, Gauntlet. Idea przenośnej rozrywki serwowanej w krótkich, szybkich dawkach jest szczytna i w ogóle – nie oponuję przeciw niej, a wręcz przeciwnie, sam lubię pięciominutowe partyjki przed snem, w wannie, w metrze itp. Trzeba jednak wiedzieć gdzie się zatrzymać, żeby zwyczajnie nie przegiąć. Idealnym przykładem przegięcia jest Gauntlet, czyli – obok wspomnianego wcześniej Quick Match – główny tryb w Broken Destiny.

Absurdalny scenariusz (od którego sami autorzy odżegnują się pisząc, że to „wariacje i fantazje nie mające nic wspólnego ze światem Calibura") każe nam ganiać po świecie w poszukiwaniu lekarstwa dla ojca Hilde, a na drodze stają nam, naturalnie, liczne przeciwności. Gra stawia nam zadania – np. zablokuj i skontruj, po czym włącza walkę trwającą dwie bądź trzy sekundy. I tak przez cały czas. To już jest absurd; nie miałbym nic przeciwko pełnym walkom z udziwnieniami (np używaj tylko dolnych ataków), ale trzysekundowe zadania?

Plusem jest niewątpliwie mnóstwo, bo prawie 30 postaci z universum Calibura, w tym dwóch nowych zabijaków. Pierwszy to Dampierre, francuski dziwak ze sztyletami przypominający nieco ulubionego ślepca konsolowców – Voldo. W Broken Destiny gościnnie występuje również pewien łysy madafaka, znany jako duch Sparty. Kratos to strzał w dziesiątkę i znacznie bardziej pasuje do klimatu Soulcalibura, niż wcześniej Yoda i Vader. Zwyrodnialec doskonale wywija ostrzami Ateny, jest znakomicie animowany, zasięg jego broni jest ogromny. Bardzo przyjemnie się nim gra; to dobra postać zarówno dla nowych w temacie, jak i wyjadaczy. Z fajnych rzeczy warto wspomnieć o edytorze własnych postaci, w którym spędziłem dobrych kilkadziesiąt minut płodząc tony pokrak i wystawiając je następnie do walki. Nie ma natomiast dodatkowych postaci czy trybów do odblokowania, poza jakimiś drobiazgami w stylu ubranek do dalszego wykorzystania w multi.

ŁADNA I MIŁA

Graficznie to mały majstersztyk; dostajemy 60 klatek na sekundę, naprawdę kapitalną animację postaci i tony efektów tak typowych dla Soulcalibura. To bez wątpienia jedna z najpiękniejszych gier na PSP. Nie brakuje pompatycznych kawałków i natchnionego głosu zapowiadającego kolejne walki. Sterowanie sprawdza się nieźle, choć warto skonfigurować R i L tak, by odpowiadały wciśnięciu kilku przycisków jednocześnie.

Zabrzmi może wyświechtanie, ale fightery to taki specyficzny gatunek, w którym liczy się przede wszystkim rywalizacja z drugim człowiekiem. Wydawanie Solucalibura na PSP bez trybu online uważam za pomysł kompletnie chybiony i bezcelowy. Z drugiej strony, jeśli ktoś całe życie chciał mieć w kieszeni miniaturowego Mitsurugiego czy Nightmare'a i co jakiś czas poturlać się nimi po arenie – nareszcie jest taka możliwość. To śliczna, świetnie skodowana gra, tyle, że bez, w mojej opinii, najważniejszego elementu. Nie sposób jej nie lubić, ale nie ma mowy o miłości. Dusza nie płonie, a jedynie się tli i jeśli Tekken 6 tak będzie wyglądał... No to będzie słabo. ■■

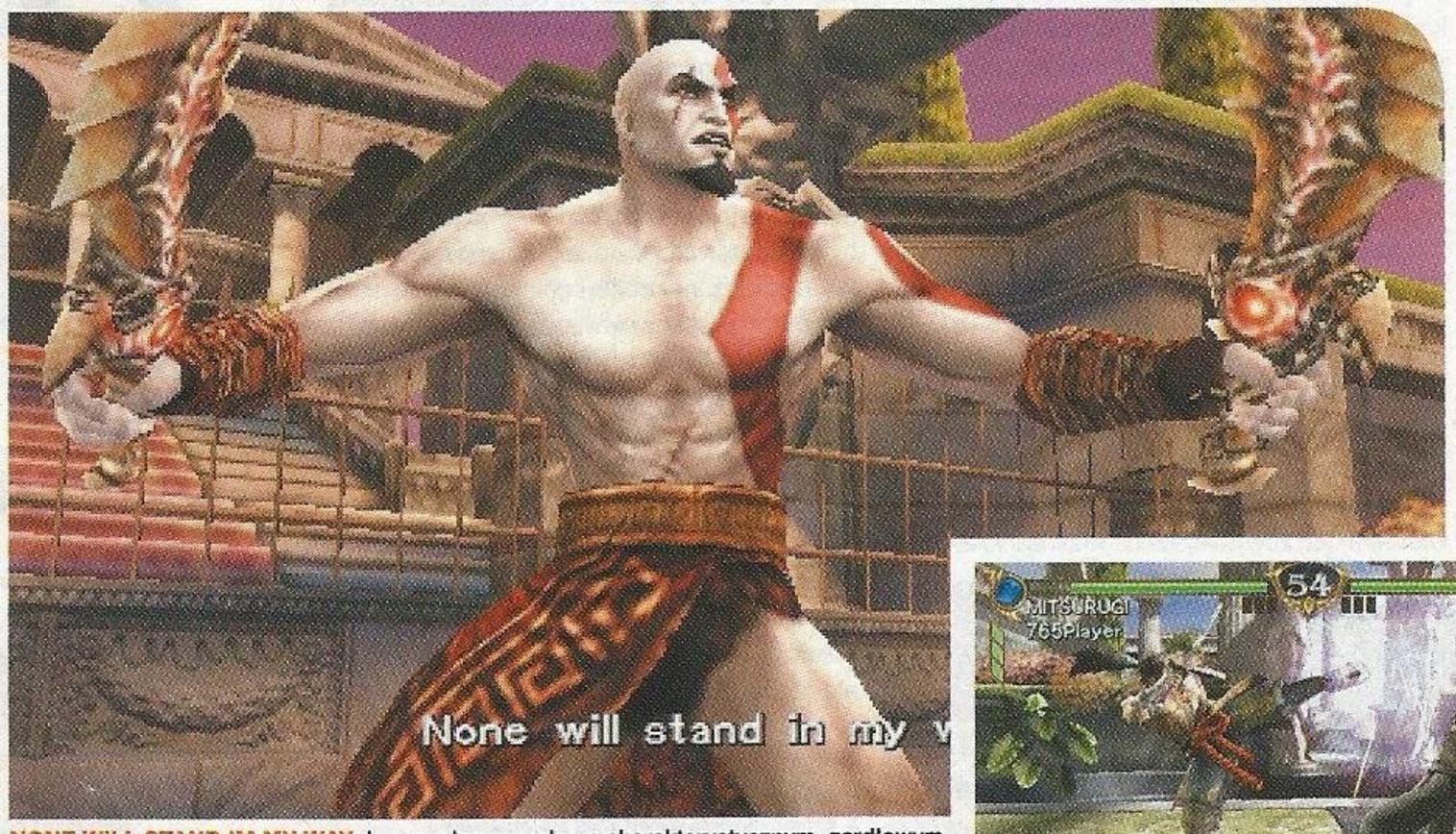
OCENA 7.0/10

➕ ŚLICZNA, MIODNA MINIATURKA SOULCALIBURA
➖ BRAK MULTIPLAYERA ONLINE, UDZIWNIONY SINGLEPLAYER

RACZEJ BROKEN DESIGN...

Szok! Horror!

Zdumiewające, że – podobnie jak w Gran Turismo czy Monster Hunterze – gra nie ma żadnego trybu online, a pozwala jedynie powalczyć z posiadaczem drugiego PSPka, o ile ten znajduje się w pobliżu. Czyli – bardzo rzadko. Naprawdę zadziwiający jest ten brak wsparcia dla online w czołowych grach na PSP; nawet oporne w tej kwestii Nintendo daje w swoich kultowych tytułach na DSa (choćby Metroid, Mario Kart) możliwość zabawy z graczami znajdującymi się w innym miejscu kuli ziemskiej, o ile są w zasięgu bezprzewodowego internetu. Sony powinno bardziej zachęcić wydawców gier, może udostępnić im narzędzia, biblioteki czy serwery, przecież to nie może być takie trudne dla kozaków pokroju Capcom czy Namco!



NONE WILL STAND IM MY WAY krzyczy łysy morderca charakterystycznym, gardłowym głosem. Trzeba przyznać, że Kratos udał się, jak mało która postać.

RUTYNA **Jak nie Nippon Ichi to Atlus – muszę przyznać, że nieco mnie już męczą te comiesięczne ochłapy rzucane posiadaczom PS2. Mamy już połowę następnej generacji, czas dać tej konsoli odejść w pokoju. (albo czas zmienić speca od joterpegów – Gsh ;)**

MANA KHEMIA 2
FALL OF ALCHEMY

txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: NIS America
- Producent: Gust
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Jak udowadnia Sasori w swoim artykule, gry jRPG stoją fabułą i rozbudowanym systemem walki. Postawione w takim świetle Fall of Alchemy okazuje się niestety jednonogie, bo fabuła jest wątła, jak intelekt Nelli. Oczywiście fani gatunku, a zwłaszcza jego NISowego odłamu, znajdą tu całkiem sporo dla siebie, a i oprawa nie zawodzi, ale nie obraziłbym się, gdyby NIS i Atlus skupili się już wyłącznie na PSP/DS. 6/10

ALCHEMIA UPADA, ALE NIPPON ICHI TRZYMA SIĘ MOCNO

Prawie półtora roku temu miałem wątpliwą przyjemność recenzować pierwszą część Mana Khemia i nie wspominam tego doświadczenia ze szczególną ekscytacją. Nie podchodziłem więc do kontynuacji z entuzjazmem. Na szczęście zostałem miło zaskoczony, bo choć Fall of Alchemy nie różni się drastycznie od pierwowzoru, to jest grą zdecydowanie przyjemniejszą. Chociaż wciąż daleką od ideału.

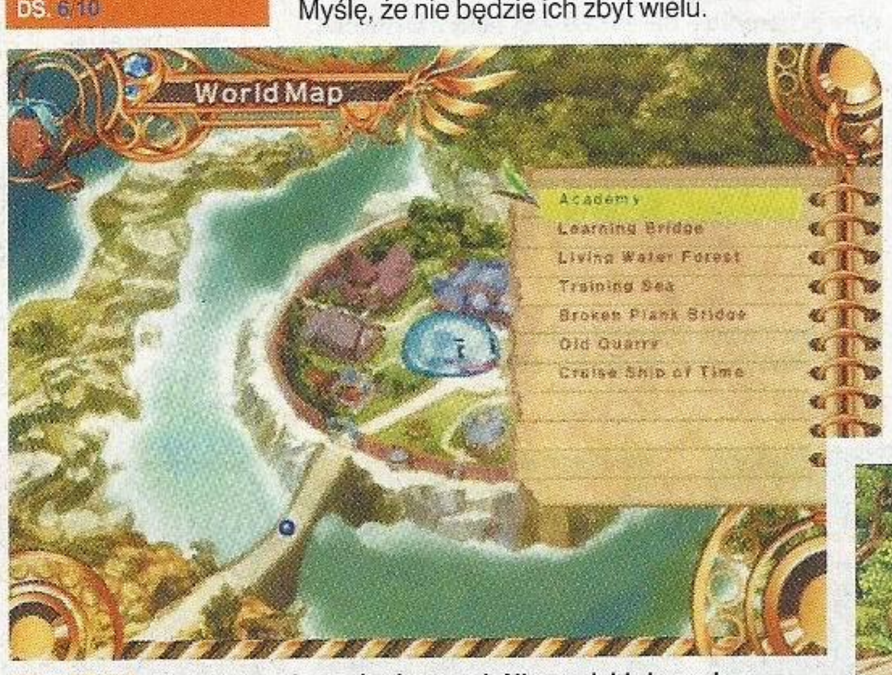
JAK SPADAĆ TO Z WYSOKA

Upadek obecny w podtytule przejawia się w opowiadanej historii w dwojaki sposób. Dotyczy on alchemicznego uniwersytetu z pierwszej części, który wcześniej unosił się w powietrzu, a teraz spadł na ziemię w skutek globalnego obniżenia się poziomy Many. To jest to dosłowne znaczenie. A drugie to spadek poziomu nauczania, co zmusiło władze uczelni do reform. Jak Wam taki początek fabuły brzmi? Cokolwiek powiecie, nie ma to większego znaczenia, gdyż następne kilkadziesiąt godzin spędzicie na wypełnianiu popierdółkowych questów, związanych głównie z zaliczaniem przedmiotów na uczelni. Pod koniec fabuła nieco przyspieszy, ale i tak nie ma się czym ekscytować. Autorzy wymyślili sobie, że prawdziwe, epickie zakończenie ujrzą tylko ci, którzy ukończą grę obojgiem bohaterów, a potem pokonają jeszcze finałowy scenariusz. Myślę, że nie będzie ich zbyt wielu.

Historia, tak istotna w rpg, leży także z winy bohaterów, których zwyczajnie nie da się polubić. Fakt, są oryginalni i wykręceni, ale aż do przesady. Wielki, napakowany koleś o głosie krasnoludka z bajki bawiłby, gdyby był wyjątkiem. A tak cała ta parada dziwaków szybko zaczyna gracza męczyć. Zwłaszcza, że bohaterowie mają po szesnaście lat i rozmawiają o bzdurnych sprawach w dziecinny sposób. Od czasu do czasu można się przy tym uśmiechnąć, ponieważ nie brakuje tu zupełnie odjechanych motywów, jak choćby koleś udający geja, jednak powinien to być wyłącznie dodatek do porywającej fabuły. Sorry, nie tutaj.

JAK NIE JEDNO TO DRUGIE

Chociaż pozwoliłem sobie właśnie ostro pojechać po Khemie, poniżej widzicie całkiem wysoką notę. A to dlatego, że w kategorii „rozgrywka" Fall of Alchemy plasuje się wysoko. Dokładnie jak w części pierwszej, także tu największy nacisk położono na tworzenie przedmiotów. Zdaję sobie sprawę, że na papierze brzmi to śmiertelnie nudno, ale w MK2 zostało zrealizowane bardzo sprawnie. Wiadomo, są różne składniki, należące do jednego z czterech żywiołów oraz poziom jakości, od którego zależą dodatkowe właściwości produktu. W tajniki alchemii wprowadza jasny i rozłożony na etapy tutorial, więc nauka przebiega bezboleśnie. I daję słowo, że można się w to wkręcić, nawet jeśli normalnie nie jest się zwolennikiem tego typu zabawy. Zwłaszcza, że nie da się tego w grze NIS ominąć. Alchemia to najlepszy sposób zdobywania najmocniejszego ekwipunku, a także jedyny gwarantujący rozwój postaci. Każdego z bohaterów opisuje zestaw kart, pod którymi kryją się określone przedmioty – ich zsyntezowanie pozwala za punkty doświadczenia „kupić" podwyższenie statystyk. To o wiele ciekawsze rozwiązanie niż automatycznie levelowanie, gdyż zostawia graczowi miejsce na własną inicjatywę.



EGZOTYKA **To już niemal standard w grach Nippon Ichi, że można sobie wybrać pomiędzy japońskim i angielskim dubbingiem. Co ciekawe, w MK2 oryginalny dubbing pokrywa wszystkie wypowiedzi w grze, a angielski już nie.**

BEZ REWOLUCJI

Obowiązkowo muszę również wspomnieć o systemie walki. Nie ma tu żadnej rewolucji i jak tradycja japońskich role-playów nakazuje, walki toczą się z podziałem na tury. Na szczęście dodano kilka elementów uatrakcyjniających starcia. Jak choćby podział drużyny na trójkę walczącą i wspomagającą – po rozpoczęciu bitwy mogą się oni niemal dowolnie wymieniać, a postaciom aktualnie odpoczywającym odnawia się pasek magii. Da się także łączyć ataki w kombosy lub też ratować innych członków zespołu z opresji. Dodatkowo skuteczna walka napełnia wskaźnik Unite, którego zapełnienie zwiększa siłę i częstotliwość rażenia. To wszystko składa się na przyjemny, łatwy do opanowania system.

Mam więc po stronie plusów tworzenie przedmiotów i walkę, a po przeciwnej stronie denną fabułę – dwa do jednego, ale to jeszcze nie koniec. Do gustu przypadła mi ścieżka dźwiękowa gry, muzyczek jest sporo i różnią się od siebie na tyle, by nie doprowadzać do szewskiej pasji. Dubbing także podłożono profesjonalnie, choć nie może być mowy o jakimś niewiarygodnie wysokim poziomie. Szkoda, że w parze z dźwiękiem nie idzie grafika, która jest praktycznie identyczna jak półtora roku temu, odjąć zwolnienia animacji, z którymi się przez ten czas uporano. Irytowała mnie również mała czcionka w menu. Nie wiem jak długo jeszcze PS2 będzie podtrzymywane przy życiu przez lokalizacje japońskich rpg, być może Mana Khemia 2 to jeden z ostatnich takich produktów. W takim wypadku można się nim zainteresować, ale po wcześniejszym ograniu Ar Tonelico 2. ■■

OCENA **7.0/10**

+ UDŹWIĘKOWIENIE, INTERESUJĄCY SYSTEM, FAJNE WALKI
– NUDNA HISTORIA, NIECIEKAWI BOHATEROWIE

BRZYDKIE, ALE DOBRE

Sesja poprawkowa

Spora część misji wykonywanych przez bohaterów Mana Khemia to zadania zlecane przez wykładowców. A to trzeba pokonać stwora, a to zsyntezować wysokiej klasy broń. Zdarzają się również sprawdziany, jak to w życiu akademickim. Z każdego przedmiotu gracz otrzymuje ocenę, która przeliczana jest na punkty – gdy uzbiera ich wymaganą ilość, może sobie w wolnym czasie pozwolić na podjęcie pracy bądź też wykonać questy przybliżające sylwetki poszczególnych członków drużyny. W przeciwnym razie trzeba brać poprawki, by załatać deficyt punktów. Fajnie to sobie wymyślono, motywuje do wyciskania z gry jak najwięcej.

MASS EFFECT: PINNACLE STATION

▶ Xbox 360 (XBLA) // Bethesda // 400 MSP

Plotki o kolejnym dodatku do Mass Effect odżyły przy okazji zapowiedzi drugiej części i jako fan tej gry byłem przekonany, że znajdą się w nim choć małe nawiązania do nadchodzącej dwójki. Niestety, pomyliłem się. W Pinnacle Station można liczyć tylko i wyłącznie na błędy. I nie są one małe.

Produkcja BioWare zachwyciła mnie bogactwem wykreowanego wszechświata, fantastycznymi dialogami i wciągającą fabułą, ale żaden z tych elementów nie sprawdził się zbyt dobrze w Bring Down the Sky, czyli pierwszym DLC. Natomiast Pinnacle Station kompletnie odchodzi od RPG i stawia na strzelaninę. Tytułowa stacja to miejsce, w którym można przećwiczyć umiejętności bojowe swojego zespołu. Pomysł opiera się na czterech trybach, które wrzucają graczy na kilka małych mapek stworzonych na podstawie miejscówek z Mass Effect. Pierwsza zabawka to Time Trial, czyli strzelanie do przeciwników, których trzeba po prostu jak najszybciej pozbawić życia. Kolejna nazywa się Capture i wymaga dobiegnięcia do zaznaczonego punktu i przejęcia go, co wymaga stania w miejscu przez parę sekund. Dalej można zagrać w Survival, czyli zwykłe przetrwanie kilku fal wrogów, oraz Hunt, gdzie upływający czas trzeba zatrzymać poprzez strzelanie do kolejnych kosmitów, by zyskać kilka dodatkowych sekund. Różnorodność tych trybów jest żadna, a mała liczba miejscówek nudzi po kwadransie.

Pinnacle Station to produkt, który ujawnia wszelkie błędy Mass Effect, czyli słabą inteligencję przeciwników i członków własnej drużyny, doczytywanie tekstur oraz niedopracowany system osłon. W dodatku strzelanie nigdy nie była najważniejsze w tym genialnym RPG, a tutaj nagle i nieudolnie odgrywa główną rolę. Przeciwnicy hurtowo pchają się pod lufy, ich respawn to kpina, bo pojawiają się oni i pół metra za plecami bohaterów, a satysfakcja z pobicia niskich rekordów jest praktycznie żadna. Nie ma mowy o jakiejkolwiek taktyce czy używaniu mocy, najważniejsza jest broń, która się nie przegrzewa. Jestem totalnie rozczarowany tym DLC i choć jego cena jest wyjątkowo niska, to nawet za darmo nie poleciłbym Wam Pinnacle Station. BioWare kompromitują się wypuszczeniem tego kosmicznego śmiecia. Szkoda czasu. ■■ **Fax**

2.8/10

TRINE

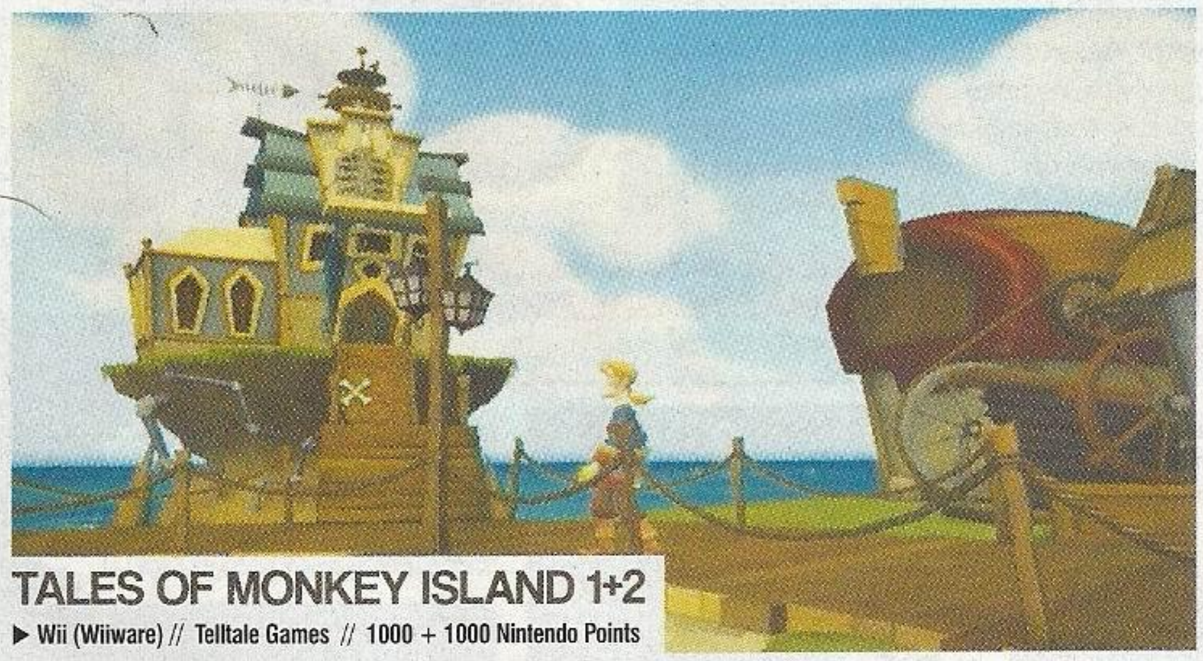
▶ PlayStation 3 (PSN) // Nobilis // 79 zł

Platformówka z elementami gry logicznej, jeden z gatunków zagubionych w odmętach historii, ma szansę powrócić do łask. Dzięki nowej produkcji Frozenbyte gracze, którzy połamali zęby na Lost Vikings czy Fury of the Furries mają ponowną okazję przetestowania zręczności paluchów i pojemności mózgownicy, a młodsi gracze dostają szansę zapoznania się z tym, antycznym bez mała, gatunkiem.

Gracz obsadzony jest w potrójnej roli maga Amadeusa, rycerza Pontiusa i złodziejki Zoyi, splecionych przez moc tytułowego artefaktu. W dowolnej chwili można przełączyć się na którąkolwiek z postaci, co jest nie tyle użyteczne, co konieczne – każda z nich dysponuje bowiem unikalnymi zdolnościami, bez których pokonanie zawartych w grze piętnastu poziomów może okazać się niemożliwe.

Jako się rzekło, kluczem do sukcesu jest opanowanie zdolności każdego z trzech herosów. Pontiusz, pomimo pokaźnej tuszy świetnie radzi sobie z walką bronią białą i osłanianiem się za pomocą tarczy. Zoya buja się na linie z hakiem niczym Spider-man i faszeruje nieprzyjaciół strzałami z łuku. Z kolei Amadeusz w ogóle nie umie walczyć, ale za to generuje magiczne platformy pomocne w przedzieraniu się przez nieprzyjazny teren. Z początku patent z dopasowaniem odpowiedniej postaci do danej sytuacji sprawdza się świetnie. W późniejszej fazie gry – po odpowiednim dopakowaniu bohaterów – nieco traci na znaczeniu i przy odrobinie zacięcia niemal każdy moment daje się przejść korzystając wyłącznie z usług czarodzieja lub łuczniczki. Tym niemniej, rozgrywka potrafi dostarczyć sporo frajdy, głównie dzięki dopracowanemu i dającemu duże pole do inwencji silnikowi fizycznemu. Niestety, także w kwestii projektowania poziomów autorom w pewnym momencie nieco zabrakło pomysłów – zamiast oferować nowe i ciekawe zagadki, stawiają raczej na mnożenie przeciwników ad nauseam. Wygląda to na desperacką próbę przedłużenia czasu spędzonego z grą, jednak w rezultacie czyni ją momentami niepotrzebnie frustrującą (a i tak da się ją przejść podczas jednego, kilkugodzinnego posiedzenia). Tym niemniej, pomimo tych niedoróbek, Trine pozostaje tytułem godnym zainteresowania, wytrwałym oferując możliwość masterowania wyników na wybranych poziomach i koop do trzech graczy, co w połączeniu z ciekawą koncepcją i stylową oprawą audio-wizualną powinno wystarczyć na przyjemne spędzenie kilkunastu godzin. ■■ **DrMax**

7.0/10



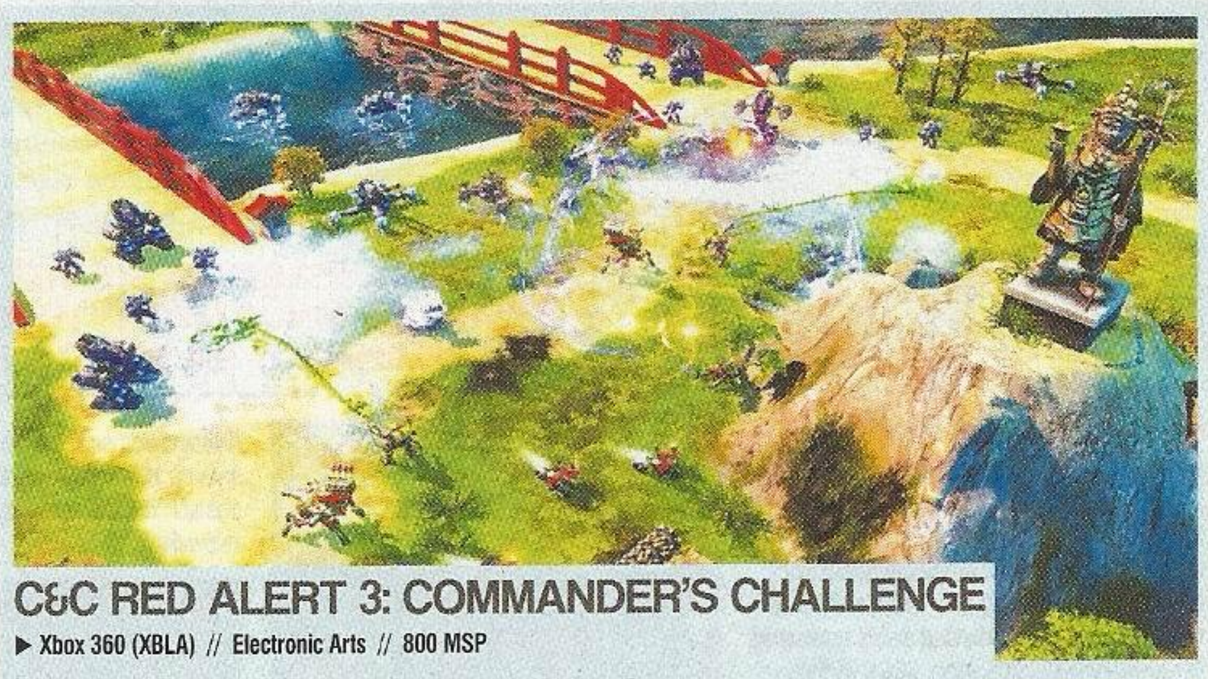
TALES OF MONKEY ISLAND 1+2

▶ Wii (Wiiware) // Telltale Games // 1000 + 1000 Nintendo Points

Ciepłe przyjęcie odświeżonej wersji pierwszej Małpiej Wyspy dowiodło, że seria nadal cieszy się dużą grupą wiernych miłośników. No dobrze, tyle tylko, że remake klasycznego tytułu – co by nie mówić – w dużej mierze żerujący na sentymencie fanów, to jedno, a zupełnie nowa jego część – to już inna para kaloszy.

Przyglądamy się zatem najnowszej części, podzielonej na epizody, a konkretnie: EPISODE 1: Launch of the Screaming Narwhal oraz EPISODE 2: The Siege of Spinner Cay. Pierwsze wrażenie nie nastraja przesadnie optymistycznie. Grafika jest, nie owijając w bawełnę, po prostu brzydka i o ile prościutki design postaci od biedy się broni (głównie dzięki przekonującej mimice bohaterów), o tyle mętne tekstury i powtarzające się modele budzą skojarzenia z niskobudżetowymi przygodówkami jakich kilkanaście wala się w koszu z taniochą w najbliższym supermarkecie. Może odrobinę przesadzam, widać że autorzy starali się jak mogli, by zachować specyficzny styl wizualny serii, ale parę wielokątów więcej tu i ówdzie na pewno by nie zaszkodziło. Dużo lepiej jest w kwestii dźwięku – powraca zarówno Michael Land ze swoimi sztandarowymi utworami oraz zestawem świeżych, miłych uszom kompozycji, jak i duża część sprawdzonej obsady aktorskiej. Dość powiedzieć, że Guybrush, Elaine i tym razem nie tak złowrogi LeChuck brzmią dokładnie tak, jak powinni. Co jednak z najważniejszymi aspektami dobrej gry przygodowej – scenariuszem i zagadkami? Trzeba przyznać, że... Mają się całkiem nieźle. Co prawda powciskane tu i ówdzie cytaty z pierwszych części wypadają nieco topornie, a niektóre fragmenty wydają się dodane na siłę, ale trafiają się też autentyczne perełki, zarówno w kwestii dialogów, jak i zagadek. Trzeba jednak pamiętać, że żaden z dwóch epizodów nie powala ani długością, ani stopniem trudności, jeśli więc ktoś oczekuje długich godzin główkowania i parującej z przegrzania łepetyny – może się rozczarować. Tym niemniej, w oderwaniu od wielkich przodków, Tale of Monkey Island zasługuje na co najmniej dziesięciu z piętnastu chłopa na umrzyka skrzyni. Aha, tylko pamiętajcie – dobra znajomość angola to mus! ■■ **DrMax**

7.4/10



C&C RED ALERT 3: COMMANDER'S CHALLENGE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Electronic Arts // 800 MSP

Niedawno zachwycałem się Red Alert 3, więc z przyjemnością sprawdziłem pakiet dodatkowych misji, które przygotował producent serii. Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to cena, która jest zdecydowanie niższa niż w przypadku tego samego tytułu wydanego na komputerach. Po drugie, naturalnie zwróciłem uwagę na piękne kobiety.

Tymi jednak nie nacieszyłem się zbyt długo, bo Commander's Challenge stawia wyłącznie na taktykę i takie głupoty, jak wprowadzenia fabularne omija szerokim łukiem. Trochę szkoda, bo akurat w przypadku Red Alert zawsze z wielką przyjemnością oglądałem kiczowate, aczkolwiek genialnie wykonane filmiki przerywnikowe. Nie pozostaje więc nic innego, jak rozpocząć misje, których przygotowano aż pięćdziesiąt. Co ważne, znacznie podnoszą one poziom trudności w stosunku do oryginalnej wersji i często trzeba walczyć w bardzo nieprzyjaznych warunkach, w których można liczyć na przykład na tylko określone typy jednostek. Po ograniu Red Alert 3 takie wyzwania to świetna sprawa, ale gracze zupełnie nowi w temacie strategii na konsolach mogą mieć spore problemy z ogarnięciem wszystkich zasad przy tak wymagających zadaniach. Dlatego od razu polecam ten tytuł osobom, które skończyły poprzedni Command & Conquer i szukają więcej wrażeń w podobnym stylu. Niestety, trzeba zapomnieć o rozgrywkach w trybie multiplayer, gdyż Commander's Challenge stawia tylko i wyłącznie na kampanię dla jednego gracza. Trochę to niezrozumiałe i zdecydowanie obniża ocenę końcową.

Oprawa graficzna w ogóle się nie zastarzała, a biorąc pod uwagę fakt, że to gra z Xbox Live Arcade, z miejsca ląduje w czołówce najładniejszych tytułów. Złego słowa też nie można napisać o świetnych głosach aktorów, dźwiękach z pola bitwy i przede wszystkim fantastycznej ścieżce dźwiękowej. Tutaj Red Alert nadal wypada doskonale, więc za 800 MSP byłby to świetny początek zabawy ze strategiami na konsolach. Tym bardziej, że sterowanie bardzo dobrze dostosowano do możliwości kontrolera. Jednak ten nieszczęsny poziom trudności odrzuci nowych graczy, więc dla nowych będzie za trudno, a wyjadacze zapłaczą nad brakiem multiplayera. Świetna i śliczna gra, ale trochę przekombinowana. ■■ **Fax**

8.1/10

RETROPLUS

Witam po raz kolejny w naszej strefie staroci i bez owijania w bawełnę zwierzę się, iż nie mam pojęcia jaką by tu odkrywczą myślą okrasić niniejszy wstępniak. Ot, kolejny miesiąc i co za tym idzie – kolejna porcja co ciekawszych zabytków wyłowionych z odmętów gierkowej historii. Mam nadzieję, że – pomimo, iż Wasza aktywność w kwestii nadsyłanych do działu tekstów nieco osłabła – nadal z przyjemnością przerzucacie te kilka stron. No, to bez dalszych obstrukcji zabierajcie się za lekturę. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

Rok 1988. Nintendo, jak to miewa w zwyczaju, włada światem elektronicznej rozrywki. 8-bitowy potwór znany jako NES (tudzież Famicom, w swej ojczyźnie) sprzedaje się jak świeże bułeczki, pozostawiając w tyle obu swych konkurentów – Turbografx 16 (w Japonii – PC Engine) oraz Sega Master System //DrMax

MEGA DRIVE

Sega nie zamierza jednak tak łatwo dać się wynieść z ringu. Rynek atakuje Mega Drive – 16-bitowa maszyna mająca zrobić NESowi ze slotu na kartridże jesień średniowiecza. Przynajmniej wedle ambitnych założeń firmy z biało-niebieskim logo. Japońscy gracze podchodzą bowiem do nowej platformy z dużą dozą sceptycyzmu, przez co Mega Drive sprzedaje się w pierwszym roku w raczej niepowalającej liczbie 400 tysięcy egzemplarzy. Mało kto zdaje sobie wówczas sprawę, że taki stan rzeczy utrzyma się w ojczystym kraju na dobre, a prawdziwą karierę urządzenie zrobi dopiero w USA i na Starym Kontynencie.

NIEBIESKIE WIDMO

Stany Zjednoczone dostały swoją wersję konsoli (przemianowaną na Genesis, ponoć z powodu konfliktu na punkcie praw autorskich do oryginalnej nazwy) już w 1989 roku. Od samego początku konsola radziła sobie tam dużo lepiej niż w Kraju Kwitnącej Wiśni. Powodów było kilka. Pierwszym z nich była z pewnością agresywna, nie szczędząca konkurencji kampania reklamowa. Szeroko reklamowana technologia, na potrzeby marketingowe ochrzczona później „Blast Processing", miała w praktyce zmieść wszystko, co miało do zaoferowania Nintendo. Stąd też pomysnaczelne hasło reklamowe Niebieskich: „Sega does what Nintendon't". Trzeba przyznać, że możliwości Mega Drive zostawiały daleko w tyle to, co mógł zaoferować NES, zwłaszcza pod względem grafiki. Trudno się jednak dziwić, biorąc pod uwagę, że były to sprzęty przynależące do dwóch różnych generacji. W rok później konsola trafiła do Europy, gdzie również spotkała się z ciepłym przyjęciem. Także i tutaj postawiono na prężną kampanię promocyjną, wycelowaną – co ciekawe – głównie w starszych graczy. Ładnym przykładem było chociażby dwuznaczne hasełko reklamowe używane w Anglii: „The more you play with it, the harder it gets".

SEGA CIESZYŁA SIĘ JUŻ WTEDY TYTUŁEM LIDERA W SALONACH GIER. NIE DZIWOTA WIĘC, ŻE MNÓSTWO TYTUŁÓW ZNANYCH Z AUTOMATÓW DOCZEKAŁO SIĘ SWOICH ODPOWIEDNIKÓW NA DOMOWEJ PLATFORMIE

MEGA GRY DLA MEGA DRIVE

Konsola Segi doczekała się gigantycznej biblioteki tytułów, wydawanych naturalnie na cartach. Fani starej szkoły pieczołowicie zbierają je wyszukując co ciekawsze okazy na internetowych aukcjach. Część z nich można też sprawdzić na przykład dzięki zestawowi Mega Drive Collection, który SEGA wydała niedawno na PlayStation 3, bądź też kupując pojedyńcze gry na XBLA. Nasze ulubione to...

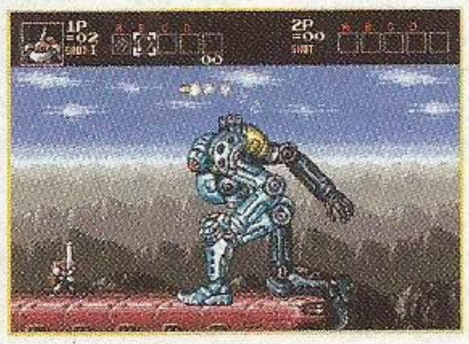
Sonic the Hedgehog – najważniejszy tytuł dla Mega Drive, który przypieczętował sukces urządzenia w Stanach i Europie. Zasuwający po ekranie jeż z miejsca stał się ulubieńcem graczy, maskotką Segi i bohaterem jednej z najbardziej rozwlekłych serii w historii gier.

Alex Kidd in the Enchanted Castle – zanim nadbiegł Sonic, rolę sztandarowego bohatera platformówek Segi pełnił pocieszny Alex. Grę można co prawda skwitować pogardliwie klonem Mario, ale nie zmienia to faktu, że w swoim czasie była to platformowa ekstraklasa.

Altered Beast – jeden z tytułów startowych i bardziej pamiętnych gier na 16-bitową konsolę Segi. Co prawda zestarzała się dosyć brzydko, ale dwadzieścia lat temu ta platformowa nawalanka wzbogacona o możliwość przemiany w bestie w rodzaju smoka, wilkołaka czy niedźwiedzia robiła graczom bardzo dobrze.

Castlevania: Bloodlines – jedyna Castlevania na Mega Drive, w dodatku dostępna tylko i wyłącznie na konsoli Segi, wyróżniała się kilkoma elementami. Po pierwsze – poziomem trudności, potwornie wysokim nawet jak na standardy serii. Po drugie – możliwością wyboru jednej z dwóch diametralnie różnych postaci. W końcu zaś – sporą ilością krwi zalewającej ekran.

Golden Axe – jeden z praojców chodzonych nawalanek. Barbarzyńca, amazonka i krasnolud przebijający się przez tabuny wrogów. Jednym słowem – klasyk. Wart dziesięciu kijowych sequeli na current geny.



Contra: Hard Corps – cztery postacie do wyboru, w tym cybernetyczny wilkołak, i więcej bossów niż w jakiejkolwiek innej grze z serii.

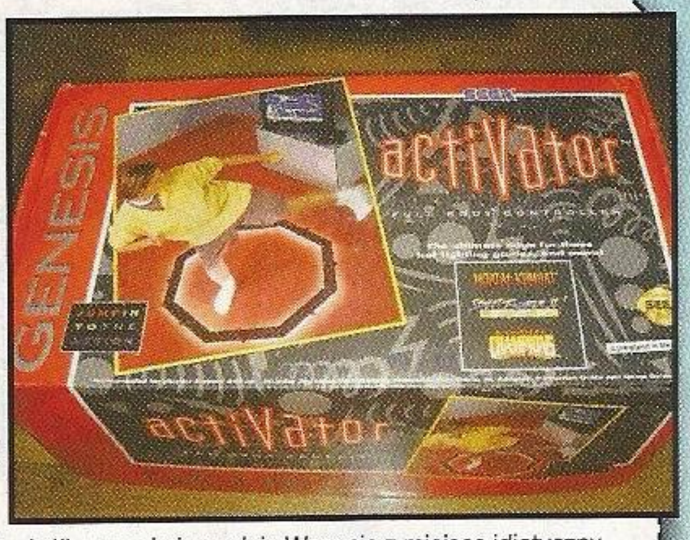
Do tego niesamowity, nawet jak na Contrę, poziom trudności. Był to też ostatni tytuł z serii przemianowany w wersji PAL na Probotectora. Cenzura to bzdura.

X-Men 2: Clone Wars – do dziś jedna z lepszych gier z mutantami profesora Xaviera w rolach głównych. Świetna grafika, pokaźny zestaw bohaterów do wyboru (w tym ulubieńcy tłumów Wolverine i Gambit) i wyzywający poziom trudności.

Eternal Champions – solidna dwuwymiarowa nawalanka czerpiąca pełnymi garściami zarówno ze Street Fightera (rysowana grafika), jak i Mortal Kombat (krew i fatale, niektóre naprawdę pomysłowe). Jako jedna z niewielu gier doczekała się solidnie udoskonalonej wersji na Sega CD.

Shining Force – Nintendo miało Final Fantasy, Sega miała Shining Force. Ot, solidny jRPG nie silący się na rewolucjonizowanie gatunku. Zawsze w cieniu swego większego, bardziej popularnego konkurenta, mimo wszystko dorobił się sporej rzeszy wiernych fanów.

MEGA WTOPA



32x i Sega CD nie były jedynymi poronionymi akcesoriami, jakich doczekał się Mega Drive. Jak się okazuje, Nintendo nie dzierży monopolu na ambitne acz horrendalnie nieudane kontrolery, czego dowodem był segowy Activator. Składany z ośmiu części plastikowy oktagon rozkładany na podłodze miał w założeniu pełnić podobną funkcję, co nadciągający wielkimi krokami Natal – odciążać dłonie gracza, pozwalając mu kontrolować akcję na ekranie za pomocą całego ciała. W praktyce sprowadzało się to do spastycznego machania kończynami w ośmiu kierunkach odpowiadającym czterem kierunkom i czterem przyciskom joypada. Jeśli pomysł nie wydaje Wam się z miejsca idiotyczny, dodajmy kilka ciekawostek na temat urządzenia: przede wszystkim, żadnych udziwnień na suficie. Żyrandol, wentylator czy cokolwiek poza płaską bielą zakłócało działanie ustrojstwa. Poza tym, przed użyciem rzecz należało skalibrować stojąc metr od piekielnego kręgu przez 20 sekund. Tę procedurę trzeba było powtarzać przy KAŻDYM odpaleniu kolejnej gry. O tym, że sterowanie za pomocą tego wymysłu szatana nijak nie sprawdzało się przy klasycznych dwuwymiarowych tytułach szkoda nawet wspominać. W sieci do dziś znaleźć można klip instruktażowy, na którym dwóch szalonych nastolatków paralitycznie giba się przed telewizorem. Trudno powiedzieć – śmiać się czy płakać?

A jednak najbardziej krwiożercza, obiecująca gruszki na wierzbie promocja nie zdałaby się na wiele, gdyby zabrakło podstawowego elementu decydującego o jakości konsoli: świetnych gier. A tych na Mega Drive nie brakowało. Sega cieszyła się już wtedy tytułem lidera w salonach gier. Nie dziwota więc, że mnóstwo tytułów znanych z automatów doczekało się swoich odpowiedników na domowej platformie. W Stanach furorę robiły zwłaszcza gry sportowe, do których promowania zaprzęgnięto lokalne gwiazdy przekonujące, że lepszego baseballu, koszykówki czy futbolu amerykańskiego niż te na maszynce Segi ze świecą szukać. Ale nie były to jedyne popularne tytuły, by wspomnieć choćby o takich salonowych szlagierach, jak Golden Axe czy Ghouls 'n Ghosts.

WOJNY KONSOL

Początek lat dziewięćdziesiątych przyniósł mocarny cios, który Sega musiała przyjąć prosto na klatę. Nintendo wydało na świat swój pierwszy 16-bitowy system, potężnego SNESa. Wojna pomiędzy dwoma firmami rozgorzała na dobre. Szybko okazało się, że drużyna Niebieskich będzie miała twardy orzech do zgryzienia – SNES nie ustępował ich konsoli pod żadnym względem, a pod wieloma zauważalnie ją przerastał. Graficznie ta różnica nie była jeszcze aż tak wyraźna, ale już w kwestii dźwięku Mega Drive wyraźnie niedomagał w porównaniu ze swoim rywalem. Do tego wypada dodać olbrzymią bazę posiadaczy NESa, dla których naturalnym krokiem była przesiadka na nowy system Nintendo – Sega potrzebowała czegoś więcej niż docinków pod adresem konkurenta przemycanych w reklamach swego sprzętu. Tym czymś musiały być gry, a konkretnie – tytuły na wyłączność, na tyle kuszące, by odciągnąć przynajmniej część wiernego „elektoratu" Ninty. Rok 1991 przyniósł bodaj najważniejszy w tej dziedzinie tytuł. Na Mega Drive zawitała niepozorna gra zatytułowana Sonic the Hedgehog.

Pędzący jeż spotkał się z tak rewelacyjnym przyjęciem, że amerykański zarząd Segi szybko podjął decyzję o zastąpieniu nim wysłużonego Altered Beast jako gry dodawanej do konsoli. Był to rewelacyjny ruch, który wydatnie przechylił szale zwycięstwa na stronę Niebieskich. W 1992 ich konsola sprzedawała się lepiej od konkurenta w USA, Europie, a także – co ciekawe – Brazylii.

ZEMSTA RYNKU

Niestety, szybko okazało się, że na plecach niebieskiego jeża, żeby nie wiem jak szybkiego, nie da się wyprzedzać konkurencji w nieskończoność. Zwłaszcza jeśli jego pęd spowolniło kilka – łagodnie mówiąc – nietrafionych decyzji. Najbardziej brzemienną w skutki okazała się ta o zaprzestaniu produkcji konsoli, podjęta przez japońską centralę firmy. Było to typowo przedwczesne postawienie krzyżyka na prężnie rozwijającej się platformie. Winą Segi, jak to często bywało w ich przypadku, okazał się pośpiech i desperackie próby wyprzedzenia konkurentów na polu 32-bitów. W obliczu braku pełnoprawnego następcy w postaci Saturna, światło dnia ujrzały dwa wynalazki mające w zamierzeniu rozbudować możliwości Mega Drive. W praktyce, okazały się gwoździami do jego trumny.

Mowa oczywiście o 32x i Sega CD – nakładkach, z których pierwsza podbijała graficzne możliwości konsoli, zaś druga, jak sama nazwa wskazuje, pozwalała na odtwarzanie płyt kompaktowych. Obie były zbójecko drogie, niewygodne w montażu i doczekały się bardzo ubogiej biblioteki gier. Wtykany w slot na kartridże grzyb popromienny o nazwie 32x dostał co prawda swoje wersje szlagierów w rodzaju Doom czy Virtua Fighter, co nie zmienia faktu, że skok jakościowy z pewnością nie usprawiedliwiał ceny urządzenia. Co ciekawe, nakładka początkowo miała być osobną konsolą, postanowiono jednak skierować wszystkie siły produkcyjne na Saturna. Sega CD z kolei oferowała gamę starszych gier, wzbogaconych o niewiele wnoszące filmy przerywnikowe, a także przygarść raczej okropnych tytułów opartych na FMV – głównie interaktywnych filmów w rodzaju Night Trap czy Ground Zero Texas. A wszyscy wiemy, jak skończył ów gatunek (jeśli nie wiemy, proponuję przejść się do sklepu i sprawdzić ile gier tego typu mają w ofercie). Oczywiście zdarzały się produkcje udane, jak choćby Sonic CD czy usprawniona wersja Eternal Champions, ale tonęły one w powodzi szamba. Najśmieszniejszy, czy może najtragiczniejszy, wydaje się fakt, że ukazało się także kilka tytułów wymagających OBU urządzonek.

Ostatecznie więc, pomimo chwil autentycznej wielkości, Mega Drive zakończył żywot mniej więcej w połowie lat dziewięćdziesiątych, przy czym w Europie cieszył się relatywnie dużą popularnością aż do 1997 roku. Zasłużona konsola, uśmiercona przedwcześnie, aby ustąpić miejsca wielkiej nadziei Segi – Saturnowi. Któremu także nie udało się sprostać wygórowanym ambicjom Niebieskich. Ale o tym już pisaliśmy, więc pozwolę sobie przerwać w tym miejscu, oddając ostatni hołd świetnej konsoli poległej w starciu rynkowych tytanów. ■■

Kid Chameleon – platformówka opierająca się na pomyśle przemieniania się w najróżniejsze, czasem dość dziwaczne postacie – od rycerza, przez wojownika ninja, po czołg. Jedna z bardziej pamiętnych gier platformowych.

Streets of Rage – segowy odpowiednik Final Fight cieszył się popularnością niewiele ustępującą hiciorowi autorstwa Capcomu. Żadnej zbędnej filozofii, tylko samotny zabijaka i miasto pełne zbrodniczego ścierwa czekającego na obicie facjat.

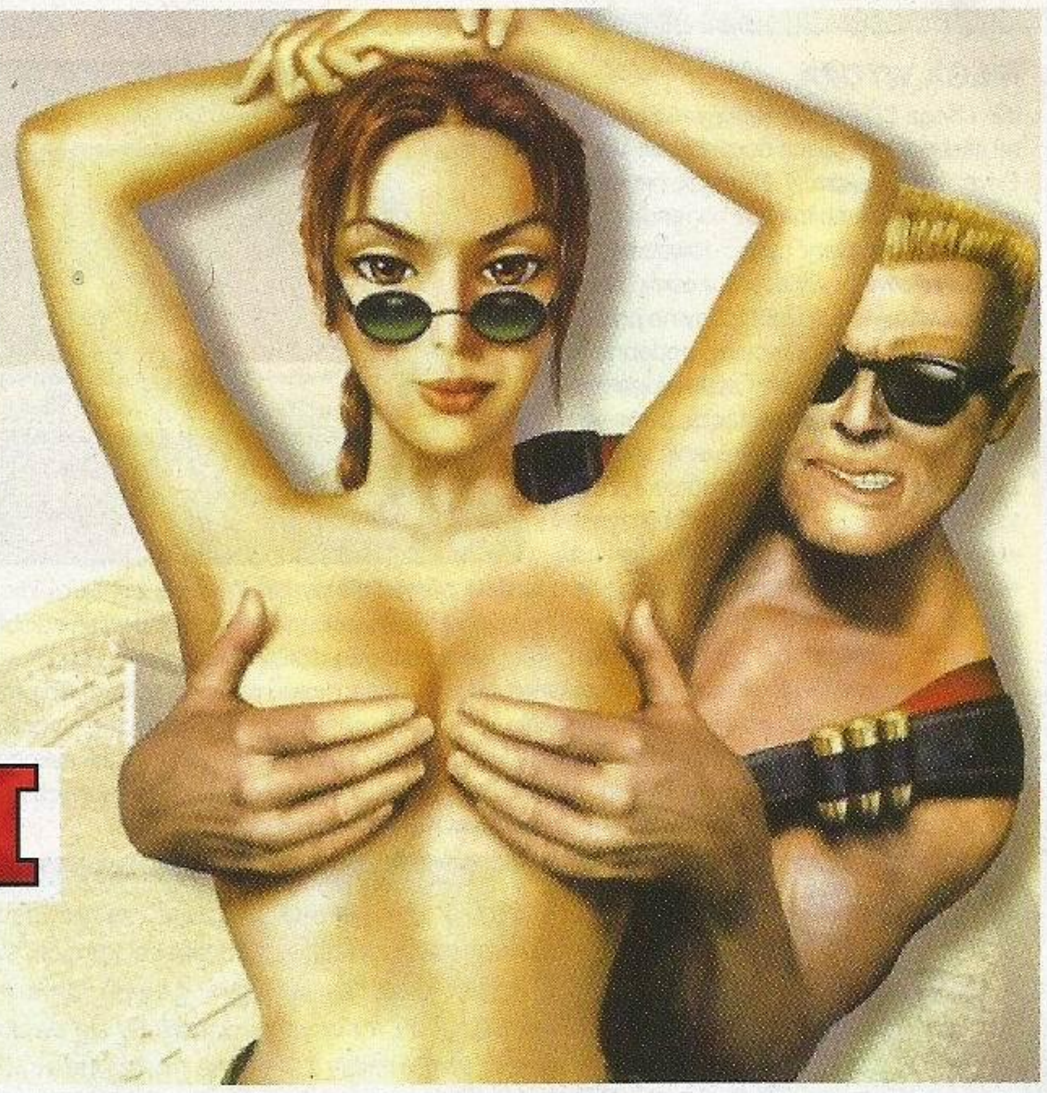
Vectorman – kolejny platformer, wyróżniający się przede wszystkim rewelacyjną grafiką, pokazującą ile mógł wycisnąć z Mega Drive zdolny programista. Niezasłużenie zapomniana, dynamiczna gra z panopkiem złożonym z kulek w roli głównej.

Strider – jeden z najbardziej cenionych tytułów na Mega Drive i prawdopodobnie jedna z najtrudniejszych gier w historii. Pieczołowita konwersja z automatu wrzucała gracza w buty wojownika imieniem Hiruy wyposażonego w miecz wielkości pomostu. Dla wielu gra roku 1990.

Lato za nami, zza okna wieje chłodem, czemu by więc nie poświęcić naszej comiesięcznej wyliczanki tematowi, który rozgrzeje każdą grającą męską szowinistyczną świnię. A i przedstawicielkom płci pięknej może wydać się ciekawą lekcją historii. Przed Wami zatem lista dziesięciu z tych czy innych względów wyróżniających się postaci żeńskich w grach.

PIXELOWE PIĘKNOŚCI

CZYLI 10 PAMIĘTNYCH POSTACI ŻEŃSKICH W GRACH

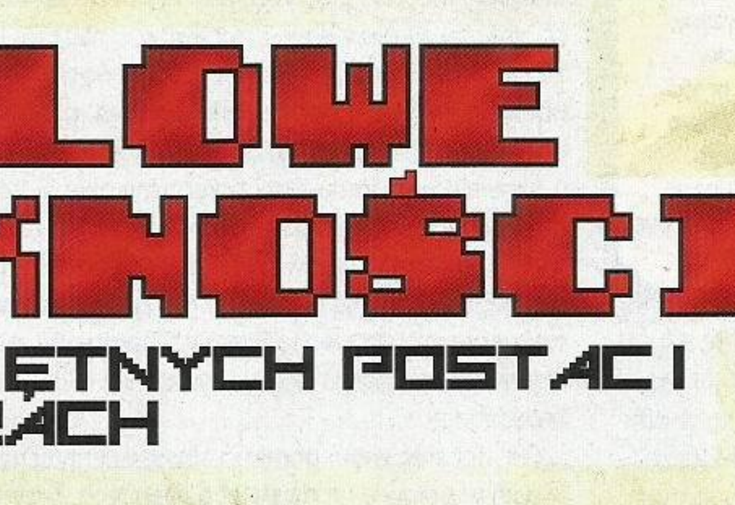


Nie „najseksowniejszych" czy „najładniejszych" – żeby było jasne, choć i takich na liście nie zabrakło. Przede wszystkim chodzi jednak o wirtualne damy będące na swój unikalny sposób ciekawymi postaciami, lub też takie, bez których trudno wyobrazić sobie naszą nadal zdominowaną przez samców gałąź rozrywki. Czy o kimś zapomniałem? A może Wasza lista wyglądałaby zupełnie inaczej i w ogóle gdzie jest Aeris, Cortana i Meryl? Dajcie znać, z chęcią poznam Wasze opinie. //DrMax

10 Grace Nakimura
Gabriel Knight

Ci z Was, którzy właśnie pomyśleli: „Grace Nakico?", zapewne nie mają zbyt wielu wspomnień związanych z klasycznymi przygodówkami. Pani Nakimura wystąpiła u boku niejakiego Gabriela Knighta w trzech częściach gier opisujących jego paranormalne przygody. Za każdym razem nie była tylko dodatkiem do swego awanturniczego szefa, ale równorzędną mu bohaterką, której poczynaniami nie raz i nie dwa dane było graczom sterować. W przeciwieństwie do typowej „drugiej połówki" bohatera gry, Grace nie jest seksbombą, a raczej zwyczajną młodą kobietą, o niewyzywającej azjatyckiej urodzie. Nie ma też w zwyczaju eksponować swych wdzięków, posługując się przede wszystkim swym niemałym intelektem i cokolwiek chłodno reagując na dwuznaczne aluzyjki Knighta. Dodatkową ciekawostką na temat Grace jest fakt, że jej postać w każdej części została odwzorowana w innym stylu graficznym: w pierwszej grze była rysowanym zbitkiem pikseli, w kolejnej zagrała ją aktorka z krwi i kości, w trzeciej, i ostatniej jak na razie, pani Nakimura została wymodelowana w pełnym 3D.

09 Alyx Vance
Half-Life 2



Dla wielu czytelników Alyx powinna zapewne znaleźć się na pierwszym miejscu tej listy. Bo fakt faktem, że trudno dziewczyny nie polubić (nawet bardzo, jeśli wnioskować z prężnego grona jej wyznawców dających upust swojemu uwielbieniu w sieci). Po części to kwestia stricte techniczna – twarz bohaterki Half–Life 2 to z pewnością jedno z większych osiągnięć jeśli chodzi o realistyczne oddanie mimiki. Ale to chyba nie wszystko. Także osobowość Alyx – co by nie mówić, kukiełki zbudowanej z trójkącików – wydaje się do bólu ludzka. Dziewczyna potrafi być smutna, wkurzona, troskliwa, ma też swoje poczucie humoru… Całości jej wizerunku dodaje smaku także nie do końca sprecyzowany stosunek do małomównego Gordona Freemana. Fajnie widzieć, że są twórcy gier, którzy potrafią przedstawić silną i ładną kobietę inaczej niż jako łamiącego prawa anatomii i fizyki agresywnego babsztyla z biustem niczym para piłek lekarskich przysłoniętych serwetką.

08 Jade
Beyond Good & Evil

Witamy na liście pierwszą damę będącą jednocześnie główną bohaterką swej gry. To właśnie w zielony kubraczek Jade wskakiwał każdy szczęściarz, który miał okazję przejść doskonałą Beyond Good & Evil. Intrygująco zaprojektowana, obdarzona nie do końca określonymi rysami twarzy heroina imponuje przede wszystkim wszechstronnością – nie tylko świetnie radzi sobie z bojowym kijaszkiem, ale także z aparatem fotograficznym. Jest też pierwszorzędnym pilotem (pilotką?), a w ostateczności nie stroni od skopania zadów kilku złym kosmitom albo komukolwiek, kto zadrze z nią albo jej rodziną. Właśnie, w przeciwieństwie do wielu twardych babek występujących w grach, Jade nie wstydzi się dawać upustu swym instynktom macierzyńskim, prowadząc domowy sierociniec. Co ciekawe, pomimo całkiem uroczego wyglądu, zdaje się być postacią niemal aseksualną (być może z uwagi na fakt dzielenia mieszkania z hologramem i humanoidalną świnią). Chociaż, jak to zwykle bywa, społeczność internetowa ma na ten temat odmienne zdanie.

07 Shodan
System Shock

Uwzględnienie na niniejszej liście nieposiadającej fizycznego ciała sztucznej inteligencji może wydawać się cokolwiek dyskusyjne, nie zmienia to jednak faktu, że wirtualna twarz i głos szwarccharakteru z serii System Shock, każe zakwalifikować ją jako przedstawicielkę płci pięknej. Shodan to uosobienie zimnej, nienawistnej… Ekhem, nie będę się wyrażać. I tak każdy wie o co chodzi i każdy zetknął się w życiu z przynajmniej jedną Shodan z krwi i kości. Nauczycielka fizyki beznamiętnie wpisująca Wam do dziennika szóstą z kolei pałę, urzędniczka o szklistym wzroku odrzucająca po raz kolejny Wasze podanie czy kasjerka na dworcu, z uśmiechem wywieszająca Wam przed nosem kartkę z napisem „przerwa", kiedy Wasz pociąg daje właśnie ostatni sygnał do odjazdu… Shodan to patronka takich właśnie istot. Z pewnością jedna z bardziej odpychających, ale jednocześnie intrygujących postaci żeńskich w historii gier.

Peach 06
Super Mario Bros

Znana także pod dużo mniej urokliwym imieniem Toadstool. W porównaniu z pozostałymi paniami na tej liście, arystokratyczna blondyna może wydawać się postacią do bólu jednowymiarową. To prawda – zaczęła jako typowa „panienka do ratowania", w której to roli rozsmakowała się z podejrzaną lubością. Tym niemniej, w kilku przypadkach obsadzono ją w ciekawszych rolach. W Super Mario Bros 2 była pełnoprawną postacią, którą można było ukończyć grę, w Super Mario RPG pełniła ważną rolę lecząc i wskrzeszając resztę drużyny, a ostatecznie doczekała się nawet własnej gry na DS. Nie wspominając o występach w takich seriach, jak Mario Kart czy Mario Party, gdzie z powodzeniem mogła skopać tyłki całej obsadzie sagi o hydraulikach.

Elaine Marley 05
Monkey Island

Pani gubernator Melee Island spokojnie zasługuje także na tytuł gubernatorowej gier przygodowych. Jej zaradność, siła charakteru i wola walki, kontrastujące z nieporadnością ciamajdowatego Guybrusha, stanowiły zawsze jeden z głównych źródeł komizmu w Małpiej Wyspie. Pech chciał, że Elaine upatrzył sobie niecny LeChuck, skutkiem czego – pomimo jej temperamentu – zazwyczaj odgrywała rolę porywanej ślicznotki. Co nie znaczy, że przy nadarzającej się okazji nie potrafiła pokazać pazurków.

Zelda 04
The Legend of Zelda

Umieszczenie na liście księżniczki Hyrule nie wydaje się do końca fair, biorąc pod uwagę, że właściwie nie mówimy tu o pojedynczej postaci, a co najmniej kilkunastu jej inkarnacjach. Zazwyczaj jej rola sprowadzała się do dania się porwać na początku gry i pełnienia funkcji „świętego Graala", po który wyrusza w pełną niebezpieczeństw podróż młody Link. Taki już jednak urok tej postaci i wcale nie umniejsza to jej roli w jednej z bardziej zasłużonych serii gier. Już sam fakt, że to właśnie jej imieniem ochrzczono sagę czyni z niej nieodłączny element każdej kolejnej przygody chłopca w zielonym kubraku. Chociaż wypada wspomnieć, że zdarzały jej się także mniej bierne występy – zwłaszcza w swej cel-shade'owanej wersji. Głównej roli doczekała się tylko dwa razy, w wydanych na CD-i Faces of Evil i Wand of Gamelon. Na obie jednak lepiej spuścić dobrotliwie zasłonę milczenia.

Chun Li 02
Street Fighter

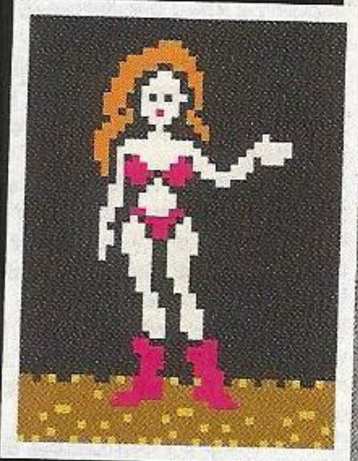
Najsłynniejsze uda w historii gier to sam w sobie niezły powód, by uhonorować pannę Li wysokim miejscem. Ale to nie wszystko, co w niej interesujące. Przede wszystkim – była to jedna z pierwszych (jeśli nie pierwsza) dama występująca w rasowym mordobiciu i wcale nie wypadająca na tym polu gorzej niż którykolwiek z jej nadmiernie owłosionych, buzujących testosteronem kolegów. W rękach sprawnego gracza jej szybkie kopniaki i zwinne skoki stanowiły istny koszmar dla oponenta. Poza tym, Chun była zwyczajnie słodka, a jej hiperentuzjastyczne zachowanie po wygranej walce pamięta każdy, kto choć raz został przez nią wirtualnie skopany. W Japonii Chun Li to postać kultowa, a i na Zachodzie stanowi chyba najbardziej rozpoznawalną wizytówkę Ulicznego Wojownika. Czego dowodem niech będzie chociażby fakt, że doczekała się swego własnego filmu aktorskiego. Ale może nie wracajmy już do tego smutnego wydarzenia.

Lara Croft 03
Tomb Raider

Ach, Lara… Mokry sen milionów pryszczatych podrostków od 1996. Piękna, inteligentna, wysportowana… I nieco schizofreniczna. O ile jeszcze w pierwszej części autorzy starali się nadać kanciastej heroinie w miarę interesujące cechy charakteru, o tyle w kolejnych odsłonach stawała się coraz bardziej fizycznie zaokrąglona, i mentalnie tekturowa. Nie zmienia to jednak faktu, że tytuł pierwszego symbolu seksu w historii gier należy się jej jak psu micha. W panią archeolog wcielało się w ciągu pierwszych kilku lat trwania serii całe stado modelek, prężąc się przed obiektywami aparatów na co większych imprezach poświęconych graniu. Kulminacją tego prężenia się była Angelina Jolie prężąca się w dwóch częściach kinowej adaptacji. Dziś Lara trąci już nieco myszką, niejako uwięziona pomiędzy umownymi postaciami w rodzaju Księżniczki Peach a dużo lepiej zarysowanymi wirtualnymi kobietami, jak Alyx. Autorzy starają się jak mogą by dostosować jej wizerunek do dzisiejszych czasów, m.in. poprzez zmniejszenie jej rozmiaru biustonosza z „chyba sobie jaja robisz" na „niezłe bufory, maleńka", ale czas już powoli pomyśleć nad pozwoleniem Larze przejść na zasłużoną emeryturę. Ciekawostka: podobno nieproporcjonalny rozmiar biustu bohaterki w pierwszej części Tomb Raider to zasługa… Przypadku. Po prostu, grafikowi omsknęła się mycha i wyszło mu dwa razy bardziej niż miało. Hmmm…

Samus Aran 01
Metroid

Na długo zanim Lara spenetrowała pierwszą kryptę, a Jade złapała za aparat fotograficzny, Samus Aran samotnie przebijała się przez korytarze pełne wrogo nastawionych stworów w swojej własnej grze. Nawet, jeśli przechodząc ją po raz pierwszy, gracze wcale nie wiedzieli, że w pękatym kombinezonie znajduje się przedstawicielka płci pięknej. Tak, pierwsza gra z serii aż do samego końca w żaden sposób tego nie zdradzała. Fakt, trudno tu mówić o jakiejś osobowości, biorąc pod uwagę, że w większości tytułów z serii Samus nie odzywa się bodaj słowem, a w dodatku rzadko kiedy można ujrzeć bohaterkę bez opinającego ją pancerza. A jednak to owa wstrzemięźliwość w ukazywaniu pani Aran wydaje się jednym z głównych powodów dla których postać budzi fascynację graczy, wyczekujących odsłonięcia najdrobniejszego chociażby rąbka otaczającej ją tajemnicy – choćby tak drobnego, jak chwilowe odbicie twarzy w szybie hełmu. Takim to prostym sposobem pierwsza pełnoprawna bohaterka gry video do dziś budzi fascynację wśród miłośników jej przygód. Miejmy nadzieję, że nadciągający Other M nie rozwieje owej aury tajemniczości. No i wiecie – panna umie zwinąć się w kulę. To, ekhem… Imponujący pokaz giętkości.



RETROSPEKCJA
LOCHY I SMOKI

Witajcie w świecie lochów i smoków, gdzie kości gruchoczą złowrogo, a piwnice pełne są cuchnących, obsypanych trądzikiem istot wielbiących wielkiego Lorda Gygaxa. Gdzie życiowe doświadczenie mierzy się w punktach, a żywoty warte są tyle, co niefortunny rzut obronny. Gdzie o losach śmiertelników decyduje kasta sadystów znana jako Mistrzowie Gry. Witajcie w Dungeons & Dragons. Porzućcie wszelką nadzieję na utratę dziewictwa przed czterdziestką, wy, którzy tu wchodzicie. //DrMax

Advanced Dungeons & Dragons – jeden z największych fenomenów popkultury końca dwudziestego wieku i system, który rozpropagował ideę Role Playing i wyniósł ją z pozycji hobby wąskiej grupki obsesjonatów do popularnej na całym świecie gałęzi rozrywki. Nawet jeśli nie zdarzyło Ci się choćby raz wziąć udziału w sesji RPG, prawdopodobnie grałeś w przynajmniej jeden tytuł z logo AD&D na swym pececie, czy też konsoli. Wirtualny dorobek prekursora gier fabularnych jest, delikatnie mówiąc, imponujący – składa się na niego (lekko licząc) ponad pięćdziesiąt gier wydanych przez ostatnie trzydzieści parę lat na większość liczących się systemów. Jest więc oczywistym, że mając tak ograniczoną ilość miejsca nie zdołam oddać sprawiedliwości każdej z nich. Ale przedstawić pokrótce rys historyczny zjawiska – no, spróbować nie zaszkodzi.

Na początek drobne wyjaśnienie dla nieobeznanych w temacie – AD&D nie jest, w przeciwieństwie do typowych bohaterów Retrospekcji, pojedynczą serią gier, ze stałym zestawem bohaterów. To rozległy system, w obręb którego wchodzą mnogie światy, każdy zaludniony przez tabuny wyimaginowanych herosów. Dlatego też nie próbujcie na siłę wyszukiwać koneksji pomiędzy przedstawionymi grami – czasami są to tylko i wyłącznie zasady, czasem zwyczajnie ich nie ma.

Korzenie gier opartych o D&D giną w mrokach niepamięci, sięgając pradawnych lat siedemdziesiątych zeszłego wieku. Wówczas to stworzone zostały pierwsze komputerowe gry tekstowe zainspirowane systemem – dnd i Dungeon, oba wydane na praprzodków dzisiejszych komputerów osobistych, odpowiednio: Plato i PDP-10. Pierwszym pełnoprawnym tytułem wykorzystującym licencję był jednak Advanced Dungeons & Dragons, wydany w 1982 roku na stworzoną przez firmę Mattel konsolę Intellivision. Co prawda, poniekąd z uwagi na ograniczone możliwości techniczne, gra nie miała wiele wspólnego ze swym papierowym pierwowzorem. Tym niemniej, była całkiem udaną produkcją, która z pewnością miała spory wpływ na konsolowe gry przygodowe, z Zeldą na czele. Po ukazaniu się kontynuacji – Treasure of Tarmin – pierwszą część wzbogacono o podtytuł Cloudy Mountain. A skoro już mowa o kontynuacji – sequel rozwinął w znacznym stopniu ideę poprzednika, wprowadzając różnorodnych przeciwników, prosty rozwój postaci i... Widok FPP! Nieźle, jak na wczesne lata osiemdziesiąte.

Jednak tytułem, który naprawdę zrewolucjonizował gatunek i na długie lata przypieczętował formułę komputerowego RPG, był wydany w 1988 m.in. na NESa, PC, Amigę i Atari ST Pool of Radiance. Po raz pierwszy zrobiono naprawdę porządny użytek z licencji, implementując zasady z papierowej edycji, a także zestaw klas i potworów. Tu też po raz pierwszy dane było graczom poprowadzić drużynę złożoną z sześciu śmiałków, zakupić potrzebny ekwipunek i podjąć się wykonania zleconych questów. Po tym tytule poszło już z górki – firma SSI stała się renomowaną marką w kwestii komputerowych RPG, a opracowany przez nich silnik Gold Box zasilił cały szereg kolejnych produkcji z gatunku. Z godnych większej uwagi wymienić wypada chociażby Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Pools of Darkness, dylogię Savage Frontier, czy trylogię Krynn. To, że formuła okrzepła, nie oznaczało jednak, że nie podejmowano prób wprowadzania innowacji. Takim właśnie eksperymentem było chociażby bardziej zręcznościowe podejście do rozgrywki w Heroes of the Lance. Niestety, pomysł może i był ciekawy, ale implementacja pozostawiała wiele do życzenia – chaotyczna rozgrywka i niewygodne sterowanie skutecznie odstraszyły graczy od tego tytułu. Od czasu do czasu SSI zapuszczało się także na dziewicze tereny gatunków innych niż RPG – jak chociażby w strategii War of the Lance czy latanej strzelance DragonStrike.

Dominacja firmy SSI na polu AD&D nie skończyła się wraz z początkiem lat dziewięćdziesiątych. Prawdziwym objawieniem okazała się wydana w 1991 roku, a stworzona przez Westwood, gra Eye of the Beholder. Na pierwszy rzut oka, gra nie odchodziła od schematu ustalonego przez Pool of Radiance, diabeł tkwi jednak w szczegółach. Intuicyjne sterowanie i obłędna (jak na swoje czasy, oczywiście) grafika błyskawicznie uczyniły z tego tytułu klasyka, do którego RPG-owcy wzdychać mieli po nocach przez najbliższe kilka lat. Warto wspomnieć, że EotB doczekał się dwóch sequeli – jednego świetnego i jednego bardzo, ale to bardzo przeciętnego. W 1991 roku światło dzienne ujrzało także Neverwinter Nights – gra sieciowa stworzona we współpracy z America Online (nie mylić z produkcją BioWare pod tym samym tytułem), uważana za jednego z prekursorów MMORPG.

Wraz z nadejściem konsol 16-bitowych, Zachód zaczęła ogarniać nowa mania – jRPG. Japońskie podejście do klasycznej formuły zauroczyło graczy na tyle, że zaczęli się oni odwracać od prostolinijnych opowieści o smokach i barbarzyńcach, na rzecz egzotyki i różnokolorowego owłosienia bohaterów Final Fantasy. Nic dziwnego, że SSI próbowało podążyć za tym trendem, tworząc Warriors of the Eternal Sun – grę osadzoną w klimatach klasycznego fantasy, opartą jednak w dużej mierze na mechanice pożyczonej od twórców z dalekiego Wschodu. Niestety, koncepcja nie została do końca przemyślana i w rezultacie nie trafiła w gusta miłośników żadnego z odłamów gatunku. Ów nieudany eksperyment walnie przyczynił się do tego, że gry oparte na AD&D – wcześniej często goszczące na maszynkach Segi i Nintendo – stały się na długie lata domeną PC. Nie znaczy to jednak, że zamknięte w blaszanej enklawie, broniąc się zaciekle przed inwazją japońszczyzny, przestały ewoluować. Wprost przeciwnie. Z jednej strony, weterani z SSI kontynuowali swą RPG-ową krucjatę, wydając kolejne udane tytuły w rodzaju Ravenloft: Stone Prophet

ŚWIATY D&D

Oto krótka lista „settingów" najbardziej rozpoznawalnej gry fabularnej na świecie, wraz z osadzonymi w ich realiach tytułami. A w którym Ty czujesz się najlepiej?

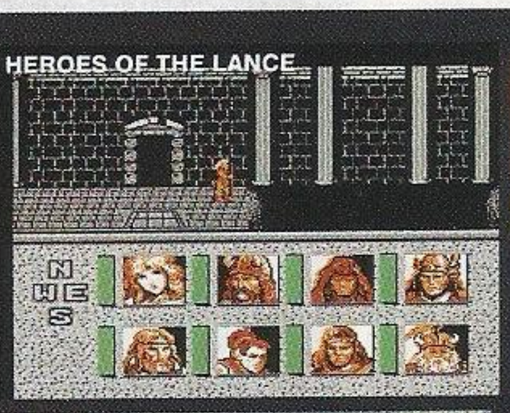
- **Al-Qadim – czyli baśnie tysiąca i jednej nocy w wersji AD&D.**
  GRY: The Genie's Curse.
- **Birthright – rozgrywki szlachciców w ujęciu fantasy.**
  GRY: The Gorgon's Alliance.
- **Dark Sun – niegdyś tętniący życiem świat, przez niekontrolowane użycie magii zamieniony w bezkresne pustkowie.**
  GRY: Shattered Lands, Wake of the Ravager, Crimson Sands.
- **Dragonlance – ortodoksyjne fantasy ze smokami, rycerstwem i całym dobrodziejstwem inwentarza.**
  GRY: Heroes of the Lance, Dragons of Flame, War of the Lance, DragonStrike, Champions of Krynn, Shadow Sorcerer, Death Knights of Krynn, The Dark Queen of Krynn.
- **Eberron – najmłodszy odłam systemu, w którym magia jest siłą napędzającą cały świat, z technologią i przemysłem na czele.**
  GRY: Dragonshard, D&D Online: Stormreach.
- **Forgotten Realms – najpopularniejszy odprysk AD&D, w którym narodzili się najsłynniejsi bohaterowie w rodzaju Drizzta Do'Urdena czy maga Elminstera.**
  GRY: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Hillsfar, Secret of the Silver Blades, Eye of the Beholder 1-3, Pools of Darkness, Neverwinter Nights (AOL), Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Unlimited Adventures, Dungeon Hack, Menzoberranzan, Blood & Magic, Descent to Undermountain, Baldur's Gate 1-2, Icewind Dale 1-2, Dark Alliance 1-2, Demon Stone.
- **Greyhawk – najstarszy setting, stworzony przez samego Gygaxa. Klasyczne fantasy z dużym naciskiem na rozległe lochy.**
  GRY: D&D Heroes, Temple of Elemental Evil, D&D Tactics.
- **Mystara – zróżnicowany świat złożony z kilku początkowo niezależnych projektów.**
  GRY: Order of the Griffon, Warriors of the Eternal Sun, Fantasy Empires, Tower of Doom, Shadow over Mystara.
- **Planescape – najbardziej oryginalny na liście, splatający przeróżne „plany egzystencji" w jedną dziwaczną, ale i urokliwą całość.**
  GRY: Planescape: Torment.
- **Ravenloft – skok systemu w stronę horroru. Wampiry, szaleni naukowcy, mumie i tym podobne uciechy.**
  GRY: Strahd's Possession, Stone Prophet, Iron & Blood.
- **Rokugan – AD&D w wydaniu orientalnym.**
  GRY: -
- **Spelljammer – AD&D w kosmosie, oczywiście z dużą domieszką magii.**
  GRY: Pirates of Realmspace.

ROLLING IN HIS GRAVE

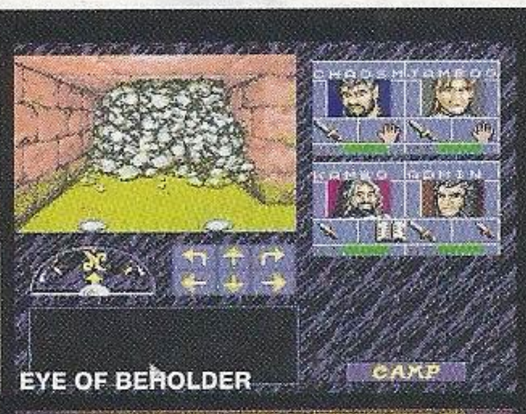
- **Ernest Gary Gygax, urodzony 27 lipca 1938 roku w Chicago. Pisarz i projektant gier, zapalony miłośnik planszówek, historii i literatury fantastycznej. Pomimo bycia wywalonym ze szkoły średniej tuż przed jej ukończeniem, kontynuował edukację ostatecznie studiując antropologię na Uniwersytecie Chicago. Wraz z grupą znajomych założył Lake Geneva Tactical Studies Association, z siedzibą w piwnicy Gygaxa, później przekształcone w wydawnictwo Tactical Studies Rules. W skrócie – TSR.**
- **W 1974 roku współtworzył Dungeons & Dragons, pramatkę gier fabularnych.**
- **Pomimo opuszczenia firmy w 1985, Gygax kontynuował karierę projektanta gier, w wolnych chwilach oddając się m.in. użyczaniu głosu do kreskówek i gier.**
- **Gary Gygax zmarł w 2008 z powodu tętniaka aorty brzusznej – schorzenia, które kosztowało go wcześniej dwa zawały. Miał sześćdziesiąt dziewięć lat.**
- **Oprócz dziesiątek nagród i odznaczeń, którymi uhonorowano wielkiego twórcę za życia (jego nazwiskiem nazwano nawet szczep bakterii), jego odejście odbiło się echem także w światku wirtualnej rozrywki. Jego pamięci dedykowano m.in. uaktualnienia do World of Warcraft, Ultimy Online, i oczywiście D&D Online.**
- **+100 do szacunku po wsze czasy**

DROBNE WYJAŚNIENIE DLA NIEOBEZNANYCH W TEMACIE – AD&D NIE JEST, W PRZECIWIEŃSTWIE DO TYPOWYCH BOHATERÓW RETROSPEKCJI, POJEDYNCZĄ SERIĄ GIER, ZE STAŁYM ZESTAWEM BOHATERÓW

POOL OF RADIANCE

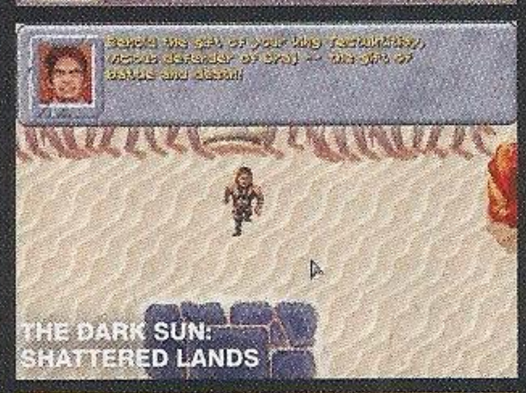


HEROES OF THE LANCE


EYE OF BEHOLDER

BALDUR'S GATE

RAVENLOFT STONE PROPHET


THE DARK SUN: SHATTERED LANDS

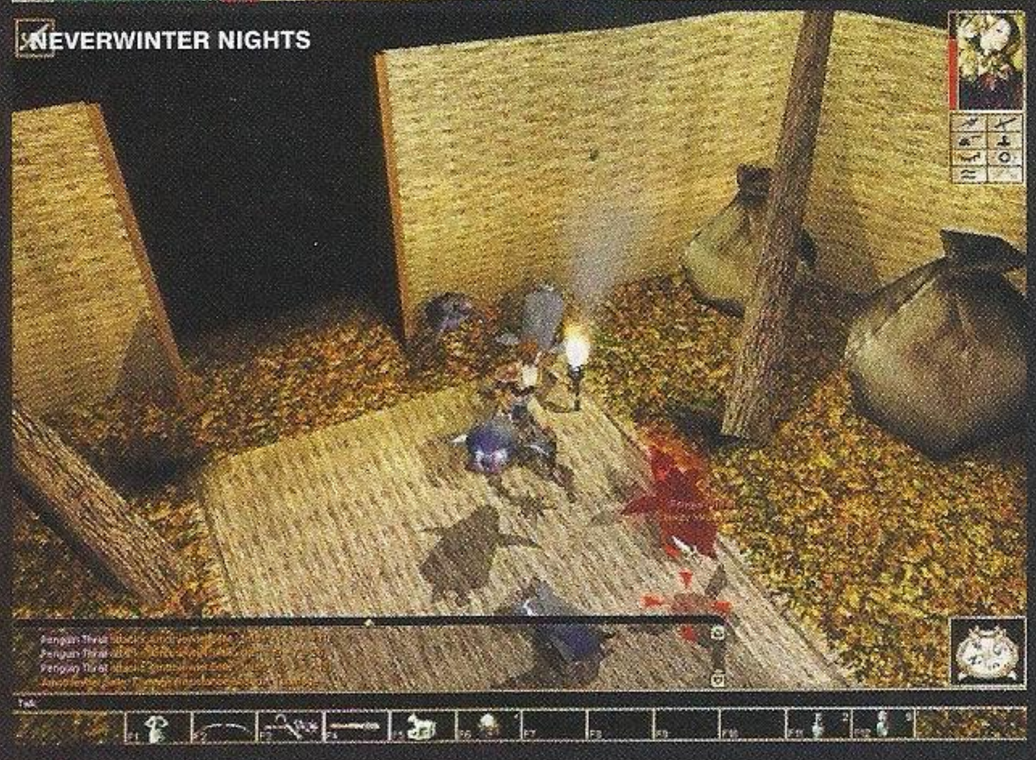
IRON & BLOOD WARRIORS OF RAVENLOFT

D&D: SHADOW OVER MYSTARA

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

ICEWIND DALE

POOL OF RADIANCE


NEVERWINTER NIGHTS

(świetna grafika i unikalny klimat), Dark Sun: Wake of the Ravager (zabugowana, ale mimo to świetna), Menzoberranzan (w jednej z głównych ról ulubieniec tłumów Drizzt Do'Urden) czy Al-Qadim: The Genie's Curse. Z drugiej, Lochy i Smoki coraz odważniej zapuszczały się na terytoria innych gatunków. Z różnym skutkiem, wypada dodać. Trafiały się produkty udane, takie jak Stronghold – strategia czerpiąca pełnymi garściami zarówno z dorobku AD&D, jak i Sim City czy Civilization – czy Blood & Magic, bodaj pierwszy RTS oparty na systemie. Nieco powolny i nie pierwszej urody, ale mimo wszystko przyjemny i do tego innowacyjny. Ale były i wpadki. Do takich z pewnością trzeba zaliczyć raczej tragicznego FPS-a Deathkeep czy pomysłową acz niedopracowaną mieszankę gatunków Birthright: The Gorgon's Alliance.

Pomimo tego, iż konsole stały się w latach dziewięćdziesiątych niegościnnym miejscem dla AD&D, nadal zdarzały się okazjonalne akcje dywersyjne, niektóre zakończone sukcesem. Najlepiej przyjęte zostały dwie części chodzonej nawalanki: Tower of Doom i Shadow over Mystara, obie stworzone przez mistrzów gatunku z Capcomu i wydane na automaty i Saturna. Pomimo prostolinijnej, mordoklepanej rozgrywki, gry te robiły całkiem niezły użytek z licencji, dodając sporo elementów w rodzaju klas postaci, ekwipunku czy punktów doświadczenia. Nieco mniej ambitna okazała się trójwymiarowa bijatyka Iron & Blood: Warriors of Ravenloft, która zlądowała na PlayStation i pozwoliła graczom okładać się postaciami znanymi z papierowej wersji gry. Niestety, gra była zwyczajnie słaba, a 1997 zapisał się jako jeden z najgorszych roczników dla tytułów opartych na AD&D – oprócz Iron & Blood gracze zostali uraczeni także horrendalnie niedorobioną mieszanką FPS i RPG Descent to Undermountain.

Z kolei 1998 wielu graczy lubujących się w łażeniu po lochach i gromieniu smoków wspomina z rozrzewnieniem. Co prawda ukazał się wówczas zaledwie jeden tytuł, ale za to znaczący. Baldur's Gate, nieomalże debiutanckie (wcześniej była tylko strzelanka z mechami Shattered Steel) dzieło mało znanego studia BioWare rozkochało w sobie miliony graczy spragnionych kawałka klasycznego RPG-owego mięcha. Czy oszałamiający sukces gry był zasłużony – zdania do dziś są podzielone. Z jednej strony, jak na klasycznego przedstawiciela gatunku, Wrota imponowały warstwą multimedialną – tak ładnej, szczegółowej grafiki i tak bogatej ścieżki dźwiękowej (u nas wydana w polskiej, gwiazdorskiej wersji językowej) przyzwyczajeni do raczej siermiężnej oprawy Zachodnich „rolplejów" gracze wcześniej nie widzieli (z małym wyjątkiem w postaci Fallouta). Z drugiej, zdarzały się marudy (włącznie z wyżej/niżej nad/podpisanym, znaczy ze mną) narzekające na sztampową fabułę, ograniczony rozwój postaci, liniowość i jeszcze parę mniej i bardziej ważkich niedoróbek. Tak czy siak, Baldur sprzedał się świetnie i w mig zrobił z BioWare prominentnego gracza na RPG-owej arenie. A wydany rok później dodatek Tales of the Sword Coast bynajmniej w tym nie przeszkodził. Na fali popularności dzieła BioWare popłynęły dwa pokrewne mu tytuły: prostolinijny, nastawiony głównie na walkę (która w balduropodobnych nie była raczej specjalnie silnym punktem) Icewind Dale, a także jeden z najlepszych i zarazem najbardziej niedocenionych RPG w historii – Planescape: Torment. Co było w Tormencie takiego świetnego? Przede wszystkim świat – tytułowy Planescape to do dziś bodaj najciekawszy setting AD&D, dziwaczna, budująca niesamowity i z lekka chory klimat układanka złożona z przeplatających się wymiarów, znajdujących ujście w Sigil – Mieście Drzwi, gdzie nawet kanapka z serem albo nieopatrzna myśl mogą stanowić portal do niezbadanego zakątka wszechświata. Poza tym, fabuła Tormenta stanowiła prawdziwą ekstraklasę gatunku, a odkrywanie tajemnic przeszłości bezimiennego bohatera bywało naprawdę fascynujące. Dodajcie do tego jeszcze śliczną grafikę, klimatyczny soundtrack Marka Morgana (pan od pierwszych Falloutów), pełnokrwiste postacie i dopracowaną mechanikę gry (ze świetnym systemem czarów na czele), a wszystko to doprawione prawdopodobnie najlepszą (naj-lep-szą) polonizacją gry w historii... I już wiecie czemu – jeśli jeszcze nie mieliście po temu okazji – powinniście zrobić sobie przysługę i dać tej grze szansę.

Na przełomie wieków, stworzona przez BioWare formuła komputerowego Role Playing na stałe zadomowiła się w umysłach graczy, z powodzeniem zastępując od dawna już przestarzałe gry „goldboxowe" autorstwa SSI. Ukazały się Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (wraz z dodatkiem Throne of Bhaal), a także Icewind Dale 2. Ta pierwsza seria zaliczyła także gościnny występ na konsolach (konkretnie: PS2, Xbox, GCN) w postaci zręcznościowego Baldur's Gate: Dark Alliance (po trzech latach obdarowanego sequelem). Fani czekali jednak na kolejny duży tytuł twórców klasycznych Wrót Baldura. Doczekali się w roku 2002, kiedy to na świat przyszło Neverwinter Nights. Zdania na temat tego tytułu szybko się podzieliły. Nie da się ukryć, że Neverwinter był zaledwie (aż?) nową wersją Baldura odpicowaną w trzech wymiarach, a scenariusz nie wychodził poza schemat patetycznego fantasy (z drugiej strony – czy to takie straszne?). Natomiast elementem, który ujął brać RPG-ową za serca, był udostępniony przez autorów zestaw narzędzi do samodzielnego tworzenia przygód. Aurora, bo taką nosił nazwę, wprawiła w ruch scenę moderską i zaowocowała prawdziwym wysypem stworzonych przez graczy dodatków i modyfikacji. W tym także wielu beznadziejnych, oczywiście, ale trudno obwiniać o to twórców gry. Neverwinter doczekał się trzech oficjalnych rozszerzeń, a po kilku latach także sequela, który z kolei doczekał się jak dotąd dwóch dodatków.

I tak toczy się to po dziś dzień. Pecetowcy regularnie obdarowywani są kolejnymi odsłonami klasycznego AD&D, podczas gdy konsolowcy dostają swoje własne gry z uniwersum, zazwyczaj wymagające nieco bardziej zręcznych paluchów. Na obu platformach zdarzają się zarówno tytuły udane (Dragonshard czy Demon Stone) jak i słabsze (Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Temple of Elemental Evil). Pomimo bycia stopniowo wypieranym przez młodsze i nierzadko czerpiące z niego pełnymi garściami systemy, Dungeons & Dragons nadal cieszy się wśród graczy dużą estymą. Swego rodzaju ukoronowaniem jego dorobku miał być MMORPG D&D Online: Stormreach. Niestety, świat sieciowych RPG od dawna ma już srogiego władcę absolutnego, a na imię mu WoW. Stąd też raczej umiarkowany sukces kasowy Stormreach, którego potwierdzeniem zdaje się niedawne zlikwidowanie konieczności wykupienia abonamentu na grę (przynajmniej w USA) w celu przyciągnięcia większej liczby graczy. Umarł król, niech żyje król? ■■

UNSUNG LEGEND

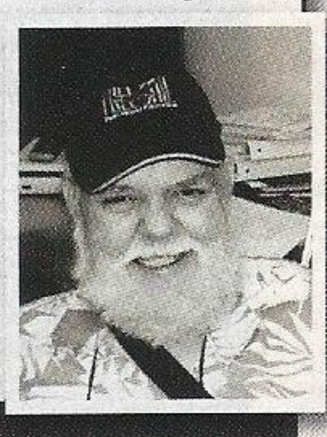
■ **David Lance Arneson, urodzony 1 października 1947 roku w hrabstwie Hannepin, w Minnesocie. Projektant gier, zapalony miłośnik planszówek. Walnie przyczynił się do stworzenia koncepcji gry fabularnej, poprzez wymyślenie jej nieodzownych elementów, takich jak Mistrz Gry, dialogi z niegrywalnymi postaciami i obowiązkowe plądrowanie lochów. Będąc studentem Uniwersytetu w Minnesocie poznał Gary'ego Gygaxa na konwencie Gen Con. W 1974 roku współtworzył Dungeons & Dragons, pramatkę gier fabularnych.**

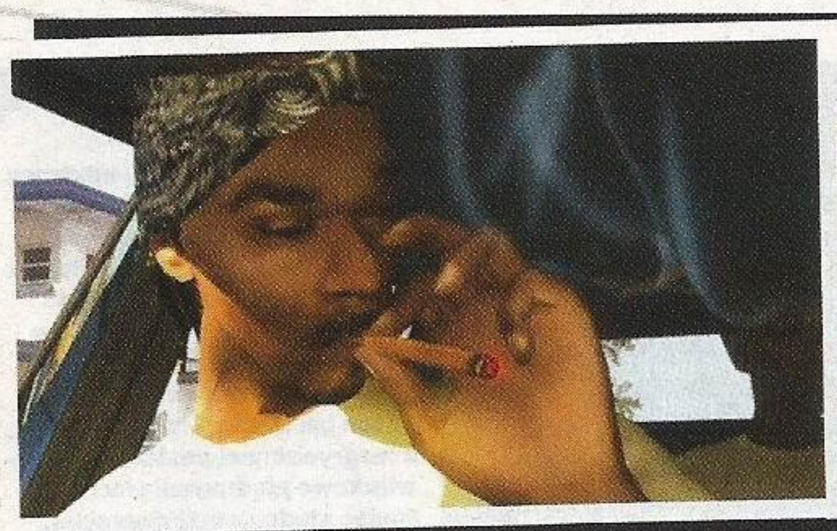
■ **Pomimo opuszczenia firmy w 1976, Arneson kontynuował karierę projektanta gier, w tym także komputerowych. Projektowanie tych ostatnich wykładał na prywatnym uniwersytecie na Florydzie aż do śmierci.**

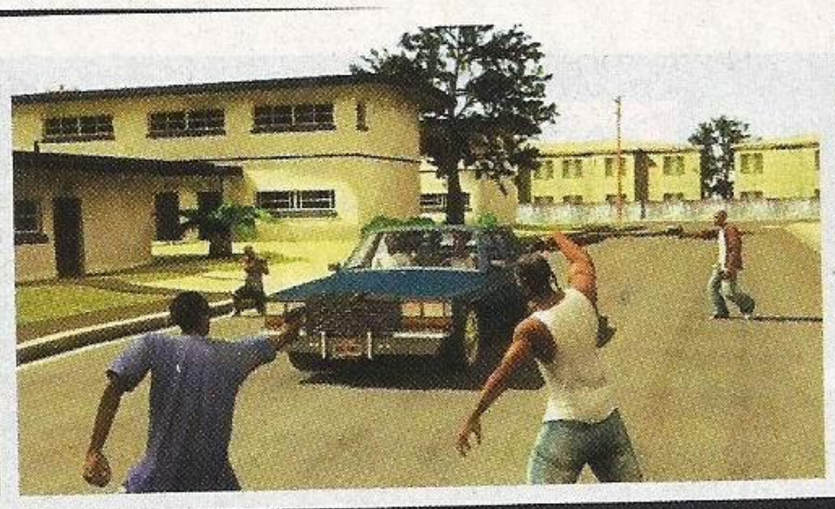
■ **Dave Arneson zmarł w kwietniu tego roku, po dwuletniej walce z rakiem. Miał sześćdziesiąt jeden lat.**

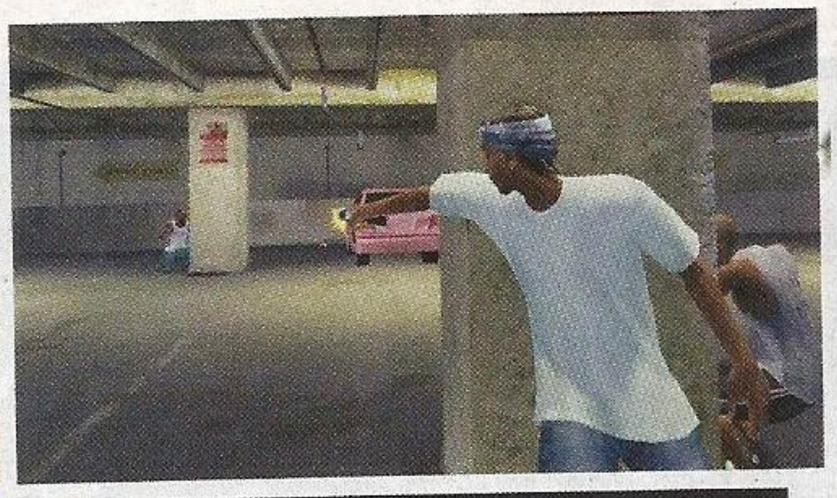
■ **Pomimo bycia „tym mniej znanym" współtwórcą Lochów i Smoków, jego odejście nie przeszło bez echa. W światku gier uczczone zostało m.in. przez Blizzard i Wizards of the Coast.**

■ **+100 do niedocenionego geniuszu.**









MARTWE PIKSELE

Jak sprawić, żeby na dopiero co zapowiedziany tytuł czekały z wywieszonymi ozorami tabuny graczy? Ano, można na ten przykład oprzeć go na jednej z najpopularniejszych gier w historii, obiecując jednocześnie twórcze rozwinięcie „pożyczonego" pomysłu. Innym sposobem jest dorzucenie znanego nazwiska, albo najlepiej kilku, podkreślając znaczący wkład, jaki dany VIP wniesie do skończonego produktu. Bohater dzisiejszego odcinka, Fear & Respect, w iście gangsterskim stylu poszedł na całość i posłużył się oboma sposobami.

Punktem wyjściowym dla gry był oczywiście spektakularny sukces GTA San Andreas. Podobnie jak dzieło Rockstar, F&R rozgrywać się miało na przeżartym przestępczością zachodnim wybrzeżu Stanów (tym razem nieskrywanym za pseudonimami), a konkretnie – nieśmiertelnym Los Angeles. Bohater gry, czarnoskóry Goldie, dopiero co wyszedł z więzienia za drugie z kolei przestępstwo – co w realiach prawnych USA oznacza ni mniej ni więcej, że od teraz co głośniejsze pierdnięcie podczas ciszy nocnej może się dla niego skończyć wieloletnią odsiadką. A ponieważ naszemu herosowi niespieszno z powrotem za kratki, postanawia zerwać raz na zawsze z gangsterskim procederem. W życiu tak już jednak bywa, że nie zawsze się ma, co się lubi. Historia gry obfitować miała zatem w strzelaniny, pościgi i inne czynności, na które niebiescy panowie nie patrzą zbyt przychylnie.

Aby oddać autorom sprawiedliwość, wypada dodać, że przy każdej możliwej okazji odżegnywali się oni od porównań z GTA, stawiając na dużo bardziej realistyczne i dramatyczne przedstawienie życia gangola. Gra nie miała mieć w pełni otwartej struktury, skupiając się przede wszystkim na głównym wątku fabularnym (choć nie miało też zabraknąć dodatkowych zadań). Także rozmiar świata nie zapowiadał się powalająco – do dyspozycji gracza oddane miało być zaledwie kilka dzielnic LA. Twórcy obiecywali jednak, że owo poświęcenie rozmiaru na rzecz jakości z pewnością rzuci się w oczy w gotowej grze.

Jednym z bardziej innowacyjnych elementów rozgrywki miał być system balansowania pomiędzy tytułowymi: Strachem i Szacunkiem. Od poczynań grającego, czyli głównie od stopnia jego bezkompromisowości, zależeć miało czy rządzące Miastem Aniołów gangi ślubują Goldiemu wierność ze strachu przed nieobliczalnym gangsterem, czy też z tzw. głębokiego szacuna. Ta druga opcja wymagałaby ponoć więcej wysiłku, ale też skutkowałaby wyższym poziomem lojalności podwładnych.

Kolejnym podkreślanym przez twórców aspektem było realistyczne oddanie ulicznych strzelanin. Żadnego „huzia na Józia", aby zostać przy życiu nasz bohater miał korzystać z rozbudowanego systemu chowania się za osłonami terenowymi. Mowy nie było też o przesadnie bombastycznym uzbrojeniu – żadnych wyrzutni rakiet i miotaczy ognia, wyłącznie podstawowe pukawki dostępne dla ulicznych zabijaków. Także walka wręcz sprowadzać się miała do szybkich, brutalnych wymian ciosów, zgodnie z opinią autorów: „Większość prawdziwych bijatyk kończy się w ciągu 30 sekund".

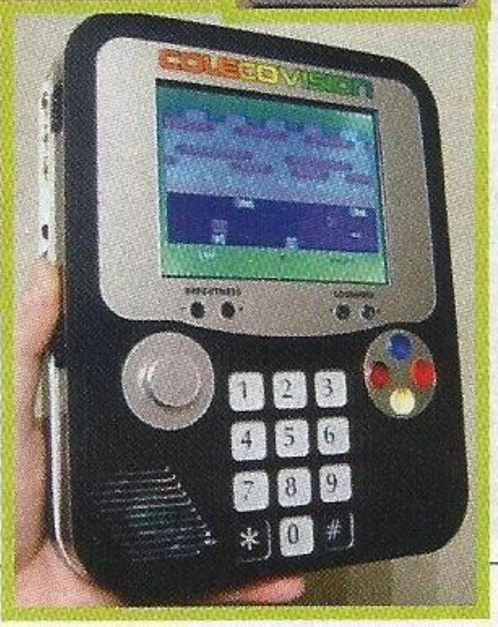
No dobra, ale co z tymi nazwiskami? Ha, dla wielu to najprawdopodobniej najciekawszy aspekt dzisiejszego sztywniaka – bowiem w główną rolę wcielić się miał nie kto inny, jak Snoop Dogg. Legendarny raper/aktor/producent filmów dla dorosłych miał oddać bohaterowi głos i twarz, dostarczyć dwa nowe utwory na potrzeby ścieżki dźwiękowej, był także mocno zaangażowany w scenariusz gry, zapewniając odpowiedni poziom wiarygodności całego doświadczenia. Fo shizzle. Na tym jednak znane nazwiska się nie kończą – drugą sławą zaangażowaną w produkcję F&R był bowiem niejaki John Singleton, reżyser m.in. „Chłopaków z sąsiedztwa" i „Za szybkich, za wściekłych". Singleton odpowiedzialny był za reżyserię przerywników filmowych, a także współtworzenie scenariusza wraz z Doggfatherem. Co ciekawe, obaj panowie poważnie rozpatrywali możliwość nakręcenia filmu opartego na fabule gry, jednak to grywalna wersja miała mieć pierwszeństwo.

Ostatecznie jednak, pomimo kilku lat pracy i zaangażowania dużych nazwisk, zapowiadana na 2006 rok (na PS2, Xboxa, PS3 i X360) gra ostatecznie nie ukazała się po dziś dzień. Domniemanym powodem przerwania prac było nasycenie rynku produkcjami w gangsterskich klimatach, co groziło niezwróceniem się kosztów (zapewne sporych) przedsięwzięcia. Koniec końców, Fear & Respect znaleziono podziurawione kulami pod nocnym klubem i do dziś nie doczekało się nawet pośmiertnej składanki hitów. Rizzle in Pizzle. ■

BEN HECK: KONSOLOWY McGYVER

Chałupnicze przerabianie sprzętu do grania to żadna nowość, z pewnością każdy z Was widział cuda na kiju w rodzaju peceta z obudową zrobioną z akwarium czy R2D2 z Gwiezdnych Wojen. Dziś jednak przedstawię Wam faceta, który z modowania konsol uczynił swoją życiową pasję.

Benjamin Heckendorn, znany lepiej jako Ben Heck, to urodzony w Wisconsin hacker, w wolnych chwilach zajmujący się pisaniem książek i kręceniem amatorskich filmów. Prawdziwy rozgłos przyniosły mu jednak matactwa dokonywane na klasycznych (i nie tylko) maszynach do grania. Po dziś dzień spod jego ręki wyszło kilkadziesiąt unikalnych urządzeń. Wszystkie z nich są nie tylko w pełni funkcjonalne, ale też profesjonalnie zaprojektowane – w przeciwieństwie do wielu moderów, Ben poświęca dużo wysiłku, aby nadać swoim wynalazkom wygląd komercyjnych urządzeń, które nie odstawałyby in minus, gdyby postawić je na półce obok urządzeń produkowanych przez wielkie firmy.



Maszynki pana Heckendorna długo by wymieniać, jest wśród nich masa przenośnych wersji dużych systemów. Stworzone przez niego PSp, będące zminiaturyzowaną wersją pierwszego PlayStation, powstało jeszcze zanim Sony wypuściło swoje własne PSP. Podobnych kuracji odchudzających doczekały się także PS2, Jaguar, NES, SNES, Mega Drive, Neo Geo, a nawet Xbox 360 i PS3! Te dwa ostatnie oczywiście nie dały zmniejszyć się do wymiarów typowej konsoli przenośnej, wobec czego Ben zamienił je w gustowne laptopy. A propos nowszych systemów, Heck z upodobaniem oddaje się zmrażaniu serc sprzedawców pytających czy chce wykupić przedłużoną gwarancję. „Nie, i tak rozwalę go na kawałki" – odpowiada z uśmiechem.

Heckendorn ma na koncie także kilka bardzo nietypowych projektów. O ile taki np. komputer stworzony poprzez upchnięcie pecetowych bebechów do kraty po piwie, to taki sobie żartobliwy wyczyn, o tyle z niektórych jego projektów producenci sprzętu powinni brać przykład. Takim z pewnością jest całkowicie przemodelowany pad do X360, przystosowany do grania jedną ręką – stworzony zresztą na specjalną prośbę żołnierza, który stracił rękę w Iraku. Bombowa sprawa!

O ironio, w swoim najnowszym przedsięwzięciu Ben postanowił jednak odpocząć od układów scalonych i cofnąć się do czasów kiedy salonami gier rządziły flippery. Zaczął bowiem budować od zera swoją własną maszynę do pinballa, opartą na… Billu Paxtonie, aktorze znanym chociażby z „Titanika" czy „Apollo 13". Czemu akurat na nim? Jak mówi sam twórca: „To chyba równie dobry motyw przewodni jak każdy inny. Na początku chciałem wykorzystać Bruce'a Campbella, ale filmy z Paxtonem obejrzało przynajmniej parę osób".

Jeśli interesujecie się tematem, szczerze polecam zapoznać się z twórczością Benjamina. Facet może poszczycić się imponującym zasobem wiedzy i fantazji, a przy okazji nie ma oporów przed ujawnianiem zaplecza technicznego swoich projektów, nie wyłączając szczegółowych instrukcji, które co bardziej zaciętym mogą pozwolić na odtworzenie jego wynalazków. Zainteresowani mogą uderzać na strony: Benheck.com (oficjalny blog) lub benheckpodcast.com (regularnie aktualizowany videoblog). ■

ZAGUBIONE W CZASIE

CVC GAMELINE

A oto kolejne urządzenie z serii „ale to już było”.

Myślicie, że DLC to nowoczesny wymysł? Ha! GameLine, autorstwa Control Video Corporation, wypuszczony na rynek na początku lat 80. oferował posiadaczom Atari 2600 możliwość ściągnięcia (za drobną opłatą, ma się rozumieć) wybranej z biblioteki kilkudziesięciu tytułów gry za pośrednictwem linii telefonicznej! Ów prehistoryczny modem na pierwszy rzut oka wyglądał jak nieco przerośnięty kartridż, wyposażony we wtyczkę pozwalającą połączyć ustrojstwo z serwerami CVC.

Oczywiście usługa miała jeszcze sporo ograniczeń. Przede wszystkim, zassane gry miały ograniczony czas działania – zazwyczaj po 5-10 uruchomieniach konieczne było ponowne połączenie (a co za tym idzie – ponowne uiszczenie stosownej opłaty). Poza tym, firmie nigdy nie udało się wciągnąć do swego odważnego przedsięwzięcia pierwszoligowych producentów, w rodzaju Atari czy Activision, wobec czego wśród zdalnie oferowanych gier brakowało naprawdę znanych tytułów. Nie zmienia to faktu, że dzięki solidnemu wsparciu ze strony mniejszych firm, oferta CVC rozrosła się szybko do ponad 70 pozycji.

Z korzystania z GameLine płynęło także sporo pomniejszych korzyści. Abonenci mogli konkurować ze sobą, przesyłając za pośrednictwem usługi swe najlepsze wyniki. Zwycięzcy mogli liczyć na nagrody w postaci gadżetów CVC (dziś takowe cieszyć się muszą uznaniem kolekcjonerów staroci). Każdy użytkownik regularnie otrzymywał także profesjonalny, drukowany magazyn Gameliner, zawierający opisy dostępnych gier, porady i inne ciekawostki. Miłym gestem była także możliwość pobrania jednego tytułu całkowicie za darmo z okazji swych urodzin.

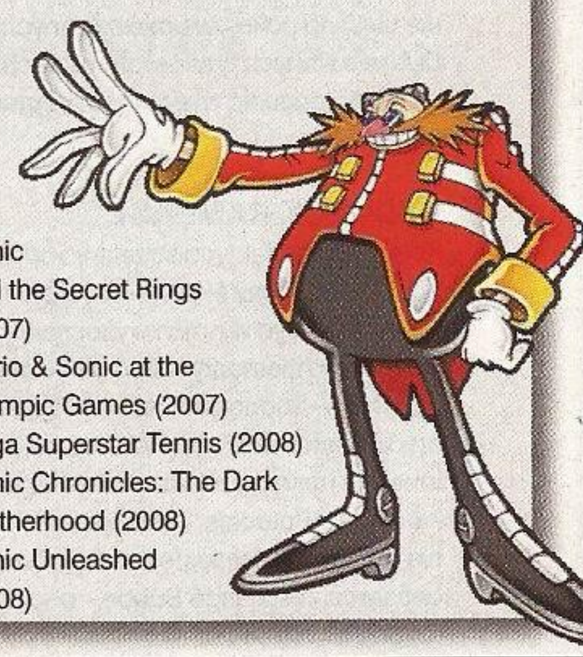
Niestety, pomimo wcale niezłego przyjęcia GameLine i wielkich ambicji twórców (w planach były analogiczne usługi dostarczające wiadomości, raporty giełdowe, pocztę elektroniczną, horoskopy, a nawet prosty odpowiednik dzisiejszego forum internetowego), w 1983 firma upadła – jedna z wielu ofiar wielkiego krachu amerykańskiego rynku gier video. Ale to już, jak to mawiają, zupełnie inna historia.

Tym niemniej, warto się zastanowić, czy gdyby udało się zrealizować śmiałe plany CVC, rynek gier nie poszedłby w zupełnie innym kierunku… ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Ivo Robotnik
- **Znany też jako:** Doktor Eggman
- **Cechy charakterystyczne:** Dobrze zbudowany, żeby nie powiedzieć kulisty. Pożółkła cera, szklisty wzrok, imponujących rozmiarów wąs, zaczerwieniony nos. Zazwyczaj widywany w czerwonej kurtce z żółto-białymi wykończeniami, białych rękawiczkach i czarnych rajtuzach. Wysoce inteligentny i zarozumiały. Niezrównoważony psychicznie.
- **Pierwszy występek:** 1991 rok – znęcanie się nad zwierzętami
- **Znane przewinienia:** Porwania i nękanie zwierząt futerkowych, kradzież kamieni szlachetnych, ekoterroryzm
- **Współpracownicy:** Roboty domowej roboty
- **Zbrodniczy życiorys:** Wyjątkowy okrutnik, ponurą sławę zyskał za sprawą nielegalnych eksperymentów medycznych dokonywanych na bezbronnej faunie. Wielokrotnie próbował przejąć władzę nad światem za pomocą armii krwiożerczych maszyn
- **Zalecane postępowanie:** Iloraz inteligencji 300 czyni z niego niebezpiecznego i nieprzewidywalnego przeciwnika. Przejawia niewytłumaczalny lęk przed kolczastymi ssakami z rodziny jeżowatych
- **Dokumentacja zbrodni:**

Sonic the Hedgehog (1991)
Sonic the Hedgehog 2 (1992)
Sonic CD (1993)
Dr Robotnik's Mean Bean Machine (1993)
Sonic Chaos (1993)
Sonic Spinball (1993)
Sonic the Hedgehog 3 (1994)
Sonic & Knuckles (1994)
Sonic Triple Trouble (1994)
Sonic Drift (1994)
Sonic 3D Blast (1996)
Sonic R (1997)
Sonic Adventure (1998)
Sonic the Hedgehog Pocket Adventure (1999)
Sonic Adventure 2 (2001)
Sonic Heroes (2003)
Sonic Rush (2005)
Shadow the Hedgehog (2005)
Sonic the Hedgehog (2006)
Sonic Riders (2006)
Sonic and the Secret Rings (2007)
Mario & Sonic at the Olympic Games (2007)
Sega Superstar Tennis (2008)
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (2008)
Sonic Unleashed (2008)



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

HEART OF DARKNESS

Są takie gry, które po prostu nie mogą przebić się z komputerów twórców na półki sklepowe. Tytuły takie, jak Prey, wciąż nadchodzący Alan Wake, ostatecznie już chyba ukatrupiony Duke Nukem Forever… A także bohater niniejszego artykułu. Heart of Darkness, powstawał w bólach przez sześć lat, ostatecznie ukazując się w roku 1998. Jak to często bywa, obsuwa nie przysłużyła się grze – o ile jeszcze na prezentacjach w 1995 roku zapowiadała się naprawdę rewelacyjnie (by nie rzec – rewolucyjnie) – o tyle kiedy w końcu dane nam było w nią zagrać, okazała się po prostu rzetelną dwuwymiarową platformówką. Ale czy jest w tym coś złego?

Bohater HoD, Andy, jest typowym nastolatkiem. Dzieciak ma problemy w szkole, boi się ciemności i jest absolutnie zakochany w swoim psie Whiskey. Kiedy więc pewnego pechowego dnia, podczas zaćmienia słońca, jego wierny czworonóg zostaje uprowadzony przez nadprzyrodzone siły, Andy bez zastanowienia wskakuje do swojego statku kosmicznego (co, nie macie takiego przed domem?) i leci na ratunek. Pech chciał, że zwierzaka uprowadzili mieszkańcy złowrogiej Krainy Mroku, zaś przed Andym rozciąga się długa, pełna niebezpieczeństw droga pełna sługusów Pana Ciemności. Na szczęście, chłopina nie jest bezbronny – karabin plazmowy to wymarzone narzędzie do torowania sobie drogi wśród nieprzyjaźnie nastawionej fauny, a zdolność ciskania kul energii to niczego sobie dodatek. Poza tym, nasz protagonista posiadł unikalne zdolności biegania, skakania i wspinania się, czyli wszystkiego, co bohaterowi platformera jest potrzebne do szczęścia.

W kwestii rozgrywki, Serce (czy też Jądro?) Ciemności to pełnokrwisty klasyk w prostej linii kontynuujący tradycje Another World i Flashback. Tym, co wyróżniało go w swoich czasach, była oprawa. Grafika, pomijając może nie najwyższą jak na dzisiejsze standardy rozdzielczość, to prawdziwy majstersztyk – połączenie renderowanych teł i bogato animowanych postaci do dziś stanowi ekwiwalent masażu erotycznego dla gałek ocznych. Miłym dodatkiem były także liczne przerywniki filmowe – wówczas robiące spore wrażenie, w czasach animacji Pixara tracące już nieco myszką. Na uwagę zasłużyła także muzyka – HoD było bodaj pierwszą grą, przy której produkcji zatrudniono orkiestrę symfoniczną. Szkoda tylko, że do czasu faktycznej premiery, nie było to już nic nadzwyczajnego. Cóż… Taki los spóźnialskich.

Nie zmienia to faktu, że także dzisiaj oprawa gry broni się dzielnie. Dodatkowym zaś wyróżnikiem jest unikalny klimat rodem z dziecięcego koszmaru sennego – zresztą, momentami trudno stwierdzić czy gra tworzona była z myślą o dzieciach, czy dorosłych. Z jednej strony – barwna grafika i pocieszny design, z drugiej – makabryczne sceny śmierci Andy'ego (nie ma lekko – chłopak jest zjadany, spopielany, miażdżony czy rozrywany na kawałki – wszystko pokazane dosadnie, bez oszczędzania keczupu) i wcale wygórowany poziom trudności. Przez cały czas nie do końca wiadomo też, czy cała przygoda ma miejsce naprawdę, czy jest tylko fantazją młodzieńczego umysłu. Co się ostatecznie okazuje? Nie zdradzę. Szczerze polecam natomiast dać grze szansę, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście. Ukazała się na PC i pierwszym PlayStation (na dwóch płytach!), a dopadnięcie jej – w przeciwieństwie do wielu staroci – nie graniczy z cudem. Nawiasem mówiąc, podobno niewiele brakowało, by zamiast na PSX tytuł ten ukazał się na wyłączność dla Jaguara CD. Dzięki Niebiosom, że tak się nie stało. ■

ZDROWIE NA BUDOWIE

RACHITYCZNY UROK SILNIKA BUILD

Nie pomylę się zapewne za bardzo, jeśli stwierdzę, że większość graczy niespecjalnie obchodzi, na jakim silniku graficznym oparta jest ich ulubiona gra. Pomijając grających programistów, czy to zawodowych czy też hobbystów, przeciętny gracz chce po prostu, by grafika była ładna i płynna, poziomy ciekawe i zróżnicowane, a wówczas gra może chodzić choćby na silniku parowym.

A jednak nawet na tym polu trafiają się gwiazdy, kawałki kodu na tyle wygodne i zarazem oferujące tak duże możliwości, że jakość i popularność engine'u staje się marką samą w sobie. Obecnie za takiego właśnie gwiazdora robi wciąż Unreal Engine 3, kiedyś uznaniem cieszył się silnik drugiego Quake'a… A jeszcze wcześniej, w połowie lat 90., był sobie Build.

Od razu zaznaczyć trzeba, że nie był on najbardziej zaawansowanym technicznie silnikiem. Niezupełnie można go nawet nazwać silnikiem 3D – już prędzej 2,5D. Nie zmienia to faktu, że napisany chałupniczo przez Kena Silvermana (który wcześniej w pojedynkę stworzył grę Ken's Labyrinth) przez jakiś czas był znakiem rozpoznawczym garści świetnych FPSów.

Bo fakt faktem, że gry oparte na Buildzie cechowały się specyficznym, bardzo lubianym przez wielu ówczesnych graczy wyglądem. Dziś nie robi on już specjalnego wrażenia – ot, złożone z prostych brył poziomy zaludnione watahami bitmapowych przeciwników. Graczom przyzwyczajonym do takich fanaberii, jak możliwość swobodnego spojrzenia w górę, albo przeciwnicy nie będący tekturowymi wycinankami, podeszły wiekiem engine jawić się może jako śmieszne, czy wręcz żałosne kuriozum. Co starsi jednak szybko przypomną sobie, że w rękach sprawnego programisty, grafika, czy projektanta poziomów, Build naprawdę pokazywał pazur. A całe zamieszanie rozpoczęło się od pewnego niepozornego tytułu…

DUKE NUKEM 3D

Dziś kojarzony głównie z fiaskiem znanym jako Duke Nukem Forever. Były jednak takie czasy, kiedy z Księciem naprawdę nikt nie zadzierał. Genialnie zaprojektowane – pomimo ograniczeń silnika – poziomy, zestaw pomysłowych pukawek, humor, a także tyleż prostolinijna, co charyzmatyczna postać blond troglodyty, uczyniły z gry natychmiastowy przebój. O unikalności fenomenu Duke'a może świadczyć fakt, że nawet po ukazaniu się pierwszego Quake'a, który – delikatnie mówiąc – od strony technicznej zdmuchiwał produkt 3D Realms, wielu graczy pozostało wiernych blondasowi.

BLOOD

Pozornie odejście od wesołkowatego wizerunku Duke'a. Tylko pozorne, bo gra autorstwa Monolith wręcz ociekała czarnym, wisielczym humorem. Co nie zmienia faktu, że tytuł był bardzo adekwatny – posoki przelewały się przez ekran całe hektolitry, przeciwnicy konali w komicznie przerysowany sposób, a nad wszystkim unosił się gęsty, nieco lovecraftowski klimat. Protagonista, nieumarły Caleb, wcale nie odstawał charakternością od Herr Nukema; podobnie jak złotowłosy pogromca kosmitów, co chwila rzucał złośliwe komentarze w stronę przeciwników – w tej roli głównie bełkoczący pod nosami kultyści. Także arsenał wpisywał się w makabryczną otoczkę gry – poczynając od wideł, przez obrzyna i tommy guna, na laleczce voodoo skończywszy. Poziomy stanowiły bodaj najbardziej udany element gry, nie tylko ze względu na ich zróżnicowanie i pomysłowość (pędzący pociąg, piekielny karnawał i wiele, wiele innych), ale też umiejętne wykorzystanie możliwości Builda, m.in. przez wprowadzenie piętrowych pomieszczeń (we wcześniejszych grach na tym silniku praktycznie nie było pokojów umieszczonych bezpośrednio jeden na drugim). Oczywiście w czasach Quake'a i innych tytułów oferujących poziomy w pełnym 3D nie robiło to już wielkiego wrażenia, ale warto docenić znajomość programistycznych kruczków. W końcu tak krawiec kraje, jak mu materii staje.

REDNECK RAMPAGE

Kolejna z pamiętnych strzelanin opartych na Buildzie, tym razem autorstwa studia Xatrix (znanego później jako Gray Matter – stworzyli m.in. Kingpina i współpracowali przy Call of Duty 2). Nie wiem co było takiego w grach wykorzystujących ten akurat engine, że w większości z nich mocno akcentowano elementy humorystyczne. Nie inaczej było także w tym przypadku. Gracz wcielał się w postać – trudno znaleźć trafniejsze słowo – wsioka imieniem Leonard, próbującego ocalić swą maciorę-medalistkę, uprowadzoną przez niecnych kosmitów. Jak łatwo się domyślić, gra wprost tonęła w mało wysublimowanych żartach i aluzyjkach na temat zacofanych mieszkańców amerykańskiego Południa, ich tendencji do rozmnażania się w wąskim gronie rodzinnym czy uwielbienia dla samodzielnie pędzonego bimbru. Na końcu każdego poziomu należało odnaleźć kolegę Leonarda, niejakiego Bubbę – obdarzonego aparycją cofniętego w rozwoju chomika – i zdzielić go przez łeb łomem.

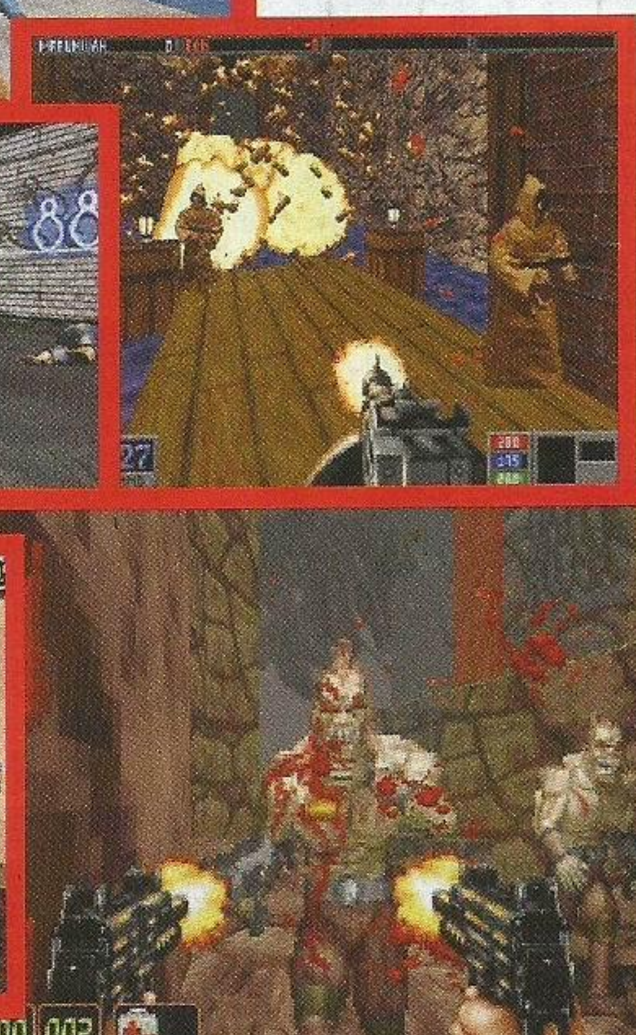
SHADOW WARRIOR

Wojownik Cienia ukazał się w momencie, kiedy coraz bardziej przestarzały Build odchodził na zasłużony odpoczynek. W zasadzie, można rzec, że była to kolejna gra 3D Realms wykorzystująca sprawdzoną formułę – tyle, że tym razem akcję przeniesiono do Kraju Kwitnącej Wiśni, zaś w głównej roli osadzono tyleż zabójczego, co sprośnego ninję imieniem Lo Wang. Jak można domyślić się już z samego imienia bohatera, także i tu historyjka nie została potraktowana śmiertelnie poważnie. Zamiast głębokiej i przejmującej fabuły, gracze dostali kilkumetrowe strugi krwi wylewające się z wrogów po chlaśnięciu kataną, dwuznaczne komentarze Wanga na temat napotykanych wielkookich panienek oraz króliki kopulujące w najlepsze na co drugim poziomie. Uczciwa zamiana.

POZA PODIUM

To oczywiście nie wszystkie gry powstałe w oparciu o silnik Silvermana. Oprócz tych najlepiej wspominanych i do dziś lubianych przez wielu starych pierników, pojawiło się jeszcze ładne kilka tytułów – lepszych i gorszych (bądź kompletnie beznadziejnych). Jedną z wczesnych buildowych produkcji był Tekwar, oparty na twórczości literackiej Williama Shatnera, lepiej znanego jako Kapitan Kirk. W przeciwieństwie do takiego np. Duke'a, na ten tytuł nie da się już raczej patrzeć – zresztą, nawet w swoich czasach dostawał srogie baty za jakość grafiki, a zwłaszcza przeraźliwie rozpikselowanych przeciwników. Mimo to, Tekwar zawierał kilka ciekawych elementów, takich jak poruszający się po poziomach cywile (gracz wcielał się w rolę byłego gliniarza w futurystycznym mieście) przejmująco proszący, by ich jednak ewentualnie nie zabijać. Do tego gra wzbogacona była aktorskimi filmikami z udziałem samego Shatnera.

Z kolei Witchaven przerzucał pierwszoosobową rozwałkę w klimaty fantasy, dodając kilka urozmaiceń w rodzaju niszczejących z czasem broni czy zestawu czarów. Niestety, dość szybko okazywało się, że rzeź za pomocą broni białej stawała się monotonna, przez co ostatecznie gra musiała skapitulować przed swoim największym rywalem – stworzonym przez Raven Software Hexenem. Nie przeszkodziło jej to jednak w doczekaniu się kontynuacji – Witchaven 2: Blood Vengeance.



Ostatnim ze względnie wartych uwagi tytułów był Exhumed (znany też jako Powerslave), unikalny o tyle, że akcja rozgrywała się w Egipcie, a w rolach przeciwników wystąpiły skarabeusze, mumie, kapłani Anubisa i inne adekwatne do otoczenia plugastwo. Niestety, poza tym gra była do bólu sztampowym FPSem. Chyba, że uznamy za innowację fakt, iż po śmierci gracz obejrzeć mógł podrygującą w kałuży krwi rękę bohatera.

Jak to zazwyczaj bywa, także i w tym wypadku nie mogło zabraknąć typowych crapów. Wtopą umiarkowaną była zrodzona ze sceny moderskiej DN3D gra NAM, rozgrywająca się podczas wojny w Wietnamie, a przy okazji zmuszająca podstarzały engine do nieudolnych prób wymodelowania przekonującej dżungli. Jednak tytuł absolutnego scheissmeistera musi przypaść tragedii zatytułowanej Extreme Paintbrawl – wydanej w 1998 roku (czyli ponad dwa lata po Duke'u) grze, której jakimś cudem udało się wyglądać gorzej niż każdemu ze swych poprzedników. Do tego wypada dodać praktycznie nieistniejącą sztuczną inteligencję i ogólnie skaszanioną rozgrywkę, a nie powinny dziwić otrzymane w prasie oceny rzędu 0,7/10 (autentyk).

Cóż pozostaje rzec… Latka lecą, gry wyglądają coraz lepiej, wydawać by się mogło, że nonsensem jest zaprzątać sobie dziś głowę tytułami opartymi na tak przedpotopowych technologiach, jak bohater niniejszego artykułu. A jednak zachęcam, żeby – jeśli jeszcze tego nie zrobiliście – dać szansę przynajmniej którejś z „wielkiej czwórki" buildowych strzelanek. Może nie są najpiękniejsze, ale za to serca mają nadal złote. A do tego charakterki niczego sobie. **//DrMax**

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Przed wpłatą prosimy o kontakt emailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem rezerwacji egzemplarza, wyboru gry oraz platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

CENA: 159 zł

WARIANT 3: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

KONSOLOWE KOMPENDUM 2

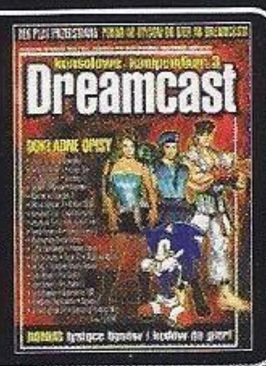
320 stron hardcore'u. W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

CENA: 10 zł (z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDUM 3 DREAMCAST

272 strony - Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2, między innymi: Soul Calibur, Shenmue, Grandia II, Virtua Fighter 3, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Soul Reaver, Street Fighter III i masa tips & tricks

CENA: 20 zł (z kosztami przesyłki)



JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

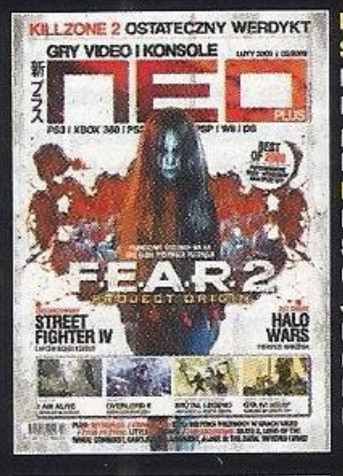
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl

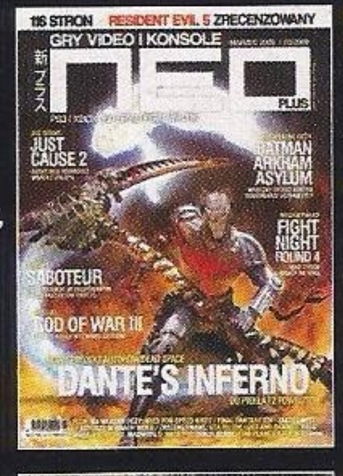
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

NEO PLUS 118 styczeń 09
SPECJAŁY: Uncharted 2, Tom Clancy's H.A.W.X., Watchmen, FEAR 2, Lord of the Rings: Cnques, co z Nintendo, Jak nie robić filmów na podstawie gier, Halo 3 ODST i inne!
RECENZJE: Prince of Persia, Persona 4, The Last Remnant, Rise of the Argonauts, Sonic Unleashed, Lips, Moto GP 08, Kingdom Hearts RE: Chains of Memories i inne

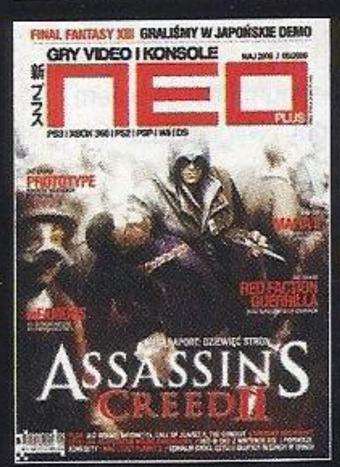


NEO PLUS 119 luty 09
SPECJAŁ: Halo Wars, I Am Alive, Overlord 2, Krew i flaki czyli historia przemocy w grach, NEO+ Best of 2008
RECENZJE: Killzone 2, F.E.A.R. 2, Street Fighter IV, Skate 2, Lord of The Rings Conquest, Castlevania Judgment, Shellshock 2, Etrernal Poison, Animal Crossing Wii, Alone in the Dark: Inferno, Fable II Knothole Island



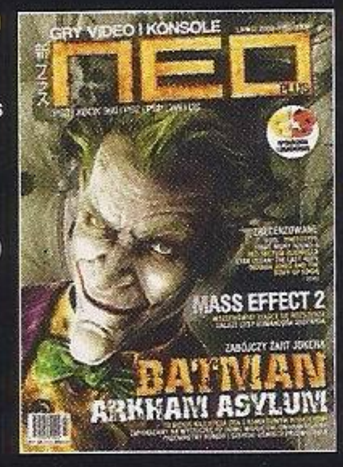
NEO PLUS 120 marzec 09
SPECJAŁ: Dante's Inferno, Sabouteur, God of War III, Just Cause 2, Batman: Arkham Asylum, Fight Night Round 4
RECENZJE: Resident Evil 5, Patapon 2, Ninja Blade, Race Pro, Halo Wars, Tom Clancy's H.A.W.X, Eternal Sonata, 50 Cent: Blood on the Sand, X-Blades, Flower, Star Ocean: The Second Evolution, Legend of Spyro: Dawn of Dragon

NEO PLUS 121 kwiecień 09
SPECJAŁY: Bioshock 2 pierwsze spojrzenie, Army of Two: The 40th Day, Battlefield: Bad Company 2
RECENZJE: Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Wanted: Weapons of Fate, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Guitar Hero Metallica, Resistance Retribution, Suikoden Tierkreis, Wheelman, WWE Legends of Wrestlemania



NEO PLUS 122 maj 09
SPECJAŁ: Assassin'S Creed 2 – pierwsze informacje, gramy w japońskie demo Final Fantasy XIII, nowe info o Mafia 2, Już grane: Prototype, inFamous, Red Faction Guerrilla
RECENZJE: X-Men Origins: Wolverine, Watchmen, Monsters vs. Aliens, Mytrian Wars, Phantasy Star Portable, Puzzle Quest Galaxtric i inne

NEO PLUS 123 czerwiec 09
SPECJAŁY: Call of Duty: Modern Warfare 2, multiplayer w Bioshock 2, Aliens vs. Predator, Blur, Activision i Electronic Arts pre-E3 raport
RECENZJE: inFamous, Virtua Tennis 2009, UFC 2009 Undisputed, Ghostbusters: The Video Gane, Terminator: Salvation, Damnation, Sacred 2: Fallen Angel, Velvet Assassin, Bionic Commando i inne!



NEO PLUS 124 lipiec 09
SPECJAŁ: Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
RECENZJE: Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon 0508–651–646 w poniedziałki w godzinach 12-15

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Co jest panienki? Pisać się odechciało? Do klawiatur i dawać po tysiącu znaków! No dobra, listów i smsów przyszło niemało, ale w porównaniu z poprzednimi miesiącami forma wyraźnie spadła. Na szczęście to, co przyszło powinno zapewnić Wam porcję poczytnej lektury na ten miesiąc. Do czytania – wystąp! //DrMax

email: faq@neo-plus.pl **SMS: +48 508 651 646**

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA I EKIPY

↘ Witam serdecznie. Mam pytanie odnośnie 1 vs 100 na XBL: kiedy ukaże się oficjalna wersja? Bo na razie widziałem tylko betę. Na czym dokładnie polega ten teleturniej?

Teleturniej ma ruszyć jeszcze w tym roku, przynajmniej w Stanach i Kanadzie. W skrócie, polega to na tym, że jedna osoba konkuruje z setką odpowiadając na pytania. Jeśli odpowie błędnie – odpada. Jeśli poprawnie – odpadają ci z setki, którzy odpowiedzieli niepoprawnie. Zapowiada się to sympatycznie, zwłaszcza że MS oferuje nagrody w postaci punktów i gier na XBLA. Pytanie tylko kiedy to dotrze do nas…

↘ Siemka. Moglibyście powiedzieć czy jest na X360 jakaś dobra gierka, grając w którą nie czułbym się jakbym grał na pececie? Jakoś nie mogę „poczuć" tego, co na starszych konsolach. Po ograniu co większych hitów jestem trochę załamany. Pozdro i z góry dzięki za odpowiedź.

Hmm… Na Twoim miejscu skierowałbym kroki w stronę XBLA, ze szczególnym uwzględnieniem Shadow Complex.

↘ Siema. Czy wiadomo już co z konsolowym Wiedźminem? Słyszałem, że grę miało wydać/dokończyć Namco. Czy to prawda? Pozdro!

Też o tym słyszałem, ale wygląda na to, że nie będzie czego wydawać. CD Projekt zerwał współpracę z pracującymi nad Białym Wilkiem Widescreen Games, a sami w pocie czoła pracują nad Wiedźminem 2 i nawet im filmik z wysiłku „wyciekł". Kto wie, może sequel z miejsca dostanie swoją wersję na konsole?

↘ Witam szanownych redaktorów Neo. Czy wiecie coś o następnym God of War na PSP?

Jak na razie nie. Poza nadchodzącą wielkimi krokami „trójką", w tej chwili zapowiada się tylko zbiorcze wydanie pierwszych dwóch części na PS3.

↘ Czy jest jakieś fajne RPG na PS3, w którym po zdobyciu np. nowej zbroi widać ją na bohaterze, a nie tylko w menu? Najlepiej jeszcze z walką turową – lubię ją :P

Fallout 3? Co prawda postać nie jest tak znowu często widoczna na ekranie (chyba że bardzo chcesz się męczyć w trybie TPP), ale ekwipunek widać jak na dłoni, a walka czerpie to i owo z turówek. No i jest jeszcze Sacred 2, chociaż tur w niej nie uświadczysz.

↘ To prawda, że w DS Lite lubią pękać zawiasy?

Jak się bydlaki porządnie naoliwi, to nie bój nic. Gorzej z tą próchniejącą framugą…

↘ Czy PS3 też będzie miało DLC dla GTA IV?

Niewykluczone. Okaże się zapewne po premierze gejowskiej ballady na X360.

TO PISZE MŁODOŚĆ (ZNOWU)

Witam.
Na początku chciałbym podziękować całej ekipie za tak fachową gazetę, jaką jest Neo +. Na nowy numer zawsze czekam z niecierpliwością i jeszcze nigdy się nie zawiodłem. Szczególne podziękowania dla DrMaxa za Specjały, Retro i FAQ i dla Grabarza za wspaniałe finishery.

▶ Hi, hi… <rumieni się i ucieka>

Przejdę więc do rzeczy.

▶ <przestaje się rumienić i wraca>

W sierpniowym numerze na koniec listu „Oryginalnym być" zadałeś pytanie czy jakiś młody gracz ceniący oryginalne produkty zechce Cię naprostować. Chciałbym to zrobić.

▶ Sam się prosiłem. Jedziesz.

Mam prawie 15 lat, więc sadzę, że zaliczam się jeszcze do grona młodych graczy. Zgadzam się z tym, że młodsi gracze mają więcej czasu na gry i często nie mając kasy ściągają gry z neta. Sam wiem jak to jest, każdy chce grać w to, co najnowsze, żeby być na czasie i nie zbłaźnić się podczas rozmowy z kolegami. Jest jednak coraz więcej osób, które starają się kupować oryginalne produkty. Ze swojego doświadczenia powiem, że ciężko jest wysłuchiwać na przerwach, kto w co gra, kiedy ma się dwie gry. Ja zaczynałem od pięciu oryginałów na GameBoya, dwóch na PSX i czterech na wtedy świeżo kupione PS2. Ale gdyby nie ta mała ilość gier, pewnie nigdy nie przeszedłbym LOTR: Powrót Króla na PS2 i nie zacząłbym grać w Gran Turismo 4. Zmusiło mnie to także do większego zainteresowania się branżą, aby wiedzieć czy dany tytuł jest warty swojej ceny. Dzięki temu odkryłem kilka gier, które teraz są moimi ulubionymi np. God of War (nie tylko ze względu na rzeźnię, ale fabułę i łamigłówki – polecam każdemu, po przejściu gry na God mode czuje się satysfakcję), wspomniane już GT4 (genialny symulator). Teraz w swojej kolekcji gier na konsole mam same oryginały (ok. 50 tytułów) i nie żałuję, wręcz cieszę się, że nie zacząłem ściągać piratów. W następnym roku zamierzam kupić PS3 i może DSa (warto?), oczywiście tylko na oryginały. Niestety większość osób, które znam mają komputery i same piraty. Cieszy mnie fakt, że wśród czterech znajomych osób, które posiadają konsole, tylko jedna ma przerobioną konsolę (jak to sam mówi: „Kupiłem nowego Xboxa od razu przerobionego"). Wracając do e-maila „Oryginalnym być" Śmietan napisał „nie macie kasy – idźcie do pracy". Ośmielę się zapytać gdzie np. 12-letnia osoba ma znaleźć pracę? W Polsce nadal panuje standard „Chcę sobie pograć, ale nie chcę wydać kasy". Dodatkowo w mediach mało mówi się o tym problemie, a rodzice bardzo często pozwalają dzieciom ściągać (sami też ściągają). Trzeba mieć nadzieję, że zmieni się to na lepsze i zachęcam każdego pirata, aby spróbował „być oryginalnym".

▶ No, to czuję się przywołany do porządku i pokrzepiony godną naśladowania postawą zarazem. A 50 tytułów to kolekcja nie w kij pierdział, więc jak widać – pomimo problemów ze zdobyciem funduszy, o których piszesz – jak się bardzo chce, to się da. Zaś w temacie rodziców i piratów – z jednej strony jestem w stanie zrozumieć, że pokusa sprawienia dzieciakowi radości bez potrzeby naruszania domowego budżetu jest bardzo duża. Z drugiej – nie da się ukryć, że nieco kłóci się z wpajaniem latorośli szacunku dla własności i poszanowania cudzej pracy.

Ogrywam właśnie stare The Lost Vikings – moja pierwsza i najukochańsza gra (polecam!!! grał ktoś z redakcji?). Na temat stare-nowe gry napiszę za miesiąc .

▶ A pewnie, że grał. W obie części zresztą. Pozostając w temacie, recenzowany w tym numerze Trine może Cię zainteresować.

Jeszcze jedno pytanie. Dlaczego w N+ nie pojawiła się recenzja Pokemon Platinum (kiedyś byłem fanem tej serii i chciałem zobaczyć jak radzi sobie teraz)? Przepraszam za błędy i wygląd listu – pisałem na komórce.
Pozdrawiam
Lenq

▶ Dzięki za info, bo bez niego bym nie rozpoznał.

PS: Mogę liczyć na odpowiedź choćby krótką? Jeśli brakuje wam osób do testowania gier na PS2 albo PSP to chętnie przetestuję i napiszę recenzję :)
▶ Hehe, nie ma to jak subtelny lans na koniec. W tej chwili siły roboczej chyba nie brakuje, raczej tłuczemy się o co ciekawsze tytuły. A na przyszłość, jak już kiedyś wspominałem, zamiast zadawać podobne pytania wal od razu z próbką twórczości. Na pewno nie zaszkodzi. Pozdrawiam również i czekam na przyobiecany list za miesiąc.

CAŁY TEN SZMAL

Cześć Max,
Mam parę uwag, co do zestawienia listy Bling! Bling! w najnowszym numerze NEO+.

▶ Pal to licho, że się tak niecenzuralnie wyrażę. A myślałem, że chociaż w przypadku tej listy czytelnicy wspaniałomyślnie nie rozszarpią mnie na strzępy.

„Gry" Wii Play oraz Wii Fit były sprzedawane w zestawie z hardwarem, co imho niczym się nie różni od zestawów sprzedawanych z konsolami – taki sam sposób zawyżania wyników.

▶ Nie do końca. Wii Play sprzedawane było co prawda razem z Wiilotem, ale zestaw był od samego kontrolera droższy. Można więc założyć, że ktoś chcący dokupić sobie po prostu dodatkowe machadło nie kupował w tym celu gry (choć fakt, że z czasem i spadającymi cenami mogło to mieć miejsce). Wii Fit natomiast było sprzedawane wraz z dechą przeznaczoną li tylko do Wii Fit. Po co więc ktoś, komu nie zależałoby na programie, miałby kupować cały zestaw?

Przydałoby się podać jakieś źródło do tych „groźnych zbitek cyferek", bo śmierdzi mi to mocno Wikipedią.

▶ Ma prawo. Z Wiki korzystałem jednak tylko jako punktu wyjściowego do dalszego gmerania. Dane starałem się sprawdzać na tyle starannie, na ile byłem w stanie – większość liczb wyszła od samych producentów (co oczywiście też niekoniecznie czyni je stuprocentowo zgodnymi z prawdą – ale na to już nie ma mocnych).

Nie lepiej byłoby trochę pomanipulować listą uwzględniając np. procentowy stosunek sprzedanych gier do sprzedanych konsol? ;) Wtedy Nintendogs wypadałoby blado nawet przy Super Smash Bros. Melee na gacka ^^
Pozdrawiam
Adam Koziołkiewicz

▶ Może i by było ciekawiej, ale z drugiej strony… Ludzie zazwyczaj kupują konsole z myślą o konkretnym sofcie, który na nich odpalą. To też mówi coś o popularności danego tytułu. Gdybym zaczął za bardzo mieszać, moglibyśmy dojść do absurdów w stylu umieszczenia na liście, powiedzmy, Alien vs Predator na Jaguara (bo kupiło ją wszystkich dwudziestu posiadaczy tej maszynki). Pozdrawiam również.

NURTUJĄCE KWESTIE

Piszę do Was, gdyż nurtuje mnie kilka kwestii:
1) Problem z padem do Xboxa 360. Miałem akumulatorki Trusta 2700 mAh. Trzymały dwa dni. Nie miało znaczenia czy przez te dwa dni grałem czy też pad leżał bezczynnie. Po dwóch dniach padały jak muchy. Akumulatorki mogły leżeć sobie także na półce – rozładowywały się po dwóch dniach same. W instrukcji napisane było, że należy ładować je 18 godzin. Diody w ładowarce świeciły się nawet po kilku dniach ładowania i nie miały zamiaru zgasnąć. Kupiłem w końcu Energizery 2450 mAh. Sytuacja podobna, z tym, że same się nie rozładowują. W padzie natomiast podobnie – dwa dni i koniec. Włożyłem w sobotę, a w poniedziałek konsoli z pada włączyć nie mogę. Co mam zrobić? Czy to wina pada czy kupuję nie takie akumulatorki?

Akumulatorki kupiłem niklowo-metalowo-wodorowe (NiMH). Nie formatowałem, jak to niektórzy sugerują w Internecie, gdyż w instrukcji nic na ten temat nie napisano. Konsolę kupiłem używaną już jakiś czas temu.

▶ Sam co prawda używam pada na kablu, więc niespecjalnie się orientuję w kwestii bezprzewodowców, ale najprostszym sposobem na sprawdzenie czy to wina kontrolera czy akumulatorków będzie przełożenie ich do innego pada lub urządzenia. A może to wina ładowarki?

1a) Problem z PGR 4. To może być związane z padem. W czasie wyścigu, nawet, gdy nie naciskam lewego spustu, świecą się światła stop. Pojazd mimo to nie zwalnia. Nie zawsze się to dzieje. Podobnie jest w Dead Space. W innych grach tego nie zauważyłem. Poza tym lewy spust reaguje prawidłowo.

▶ Znaczy, Isaacowi świecą się światła stopu, ale mimo to nie zwalnia? Cokolwiek niepokojące. Ale poważnie, to chyba kolejna poszlaka w kwestii „z padem może być coś nie tak".

2) Wasze zdanie na temat iPoda Touch. Mam zamiar kupić tę zabawkę w USA. IPhone'a z tego co wiem nie opłaca się kupić, gdyż sprzedawany jest tylko na amerykańskiego operatora. Na telefonie mi nie zależy, a iPod Touch chyba tak poza tym niczym od iPhone'a się nie różni. Gierki mogą być ciekawe, a dotykowy ekran bardzo mi się podoba :) I jak jest w takim przypadku z ładowarką? Mam amerykańskie PSP i ładowarka ma zakres od 110 V - 240 V, więc w tym przypadku z ładowaniem w Rzeczypospolitej nie ma problemu.

▶ Osobiście nie jestem fanem przenośnych wynalazków Apple. Moja mentalność troglodyty każe mi odrzucać urządzenia, które próbują być zbyt wieloma rzeczami na raz. Choć przyznaję, że niektóre gry prezentują się nieźle. W kwestii technikaliów – mam w najbliższym otoczeniu kilku posiadaczy amerykańskich iPodów i iPhone'ów. Z tego co wiem, nie mają żadnych problemów z ładowarkami.

3) Gry na PSPgo. Skoro PSPgo nie będzie miało napędu UMD, w takim razie Sony będzie musiało udostępnić wszystkie wydane do tej pory gry w wersji digital. A więc poszukiwane przeze mnie SSX On Tour i Mortal Kombat Unchained będę mógł ściągnąć z PS Store. Mam rację? I czy w takim razie nowe tytuły takie, jak Gran Turismo wyjdą na UMD?

▶ Hehe, Sony oczywiście obiecuje, że będzie dokładnie tak, jak mówisz, a biblioteka ściągalnych gier będzie się regularnie powiększać, aż w końcu obejmie wszystkie tytuły z UMD. Z jednej strony, śmierdzi to nieco obietnicami o wstecznej kompatybilności X360. Z drugiej – nie wątpię, że Sony zrobi co w ich mocy, by ponownie opchnąć graczom te same tytuły w formie downloadu. A Gran Turismo ukaże się także na UMD.

4) Najlepsze strzelanki online na Xboxa 360. Którą z nich polecacie? Co myślicie o Unreal Tournament 3?

▶ Czy jeśli nie powiem „Halo 3" albo „Gears of War 2" zostanę rażony gromem z jasnego nieba? Poza tym Left 4 Dead spisuje się na tym polu świetnie. A co do UT3 – moim skromnym zdaniem jest spoko. Pograłem dwa tygodnie, po czym się znudziłem, ale nie żałuję.

5) Banan. Co się z nim stało? Zniknął chyba z rok temu i słuch po nim zaginął. Wróci jeszcze do Neo Plus? Myślę, że niejeden Czytelnik tęskni za jego recenzjami, poczuciem humoru połączonym z samouwielbieniem tak beztrosko Nam serwowanym co miesiąc.

▶ W numerze sierpniowym zakrzywiony ulubieniec tłumów zaliczył mały występ gościnny w FAQ, podpisując się „SCEP_Banan". To niezła poszlaka w kwestii jego obecnego zajęcia.

6) Gulash. Podobno zbiera konsole. Może pochwaliłby się nam swoją kolekcją? Napisał parę zdań w tym temacie.

▶ Gulash: Jak sobie życzysz. Mam 8-bitowe konsole NES, 16-bitowe konsole, 32-bitowe konsole, 64-bitowe (podobno) konsole i, hmm, de facto wszystko, co wyszło od kilkunastu lat. Największą miłością z oldskulu darzę erę 16-bitów i wysłużoną SEGA NOMAD, czyli przenośną wersję Mega Drive z wyświetlaczem. Robocop vs. Terminator wygląda na niej kozacko. Dumny jestem również z zestawu SEGA MEGA CD + 32X, czyli dobudówek do klasycznego Mega Drive. Zresztą 16-bitowa Sega to maszyna, od której zaczynałem przygodę z konsolami – kupiłem ją sobie, gdy zobaczyłem Mortal Kombat i NBA Jam (kupiłem też multitapa i cztery pady), bo z kumplami graliśmy do upadłego w obłędną koszykówkę Midway. Śni mi się, że HangTime kiedyś wyjdzie na XBLA/PSN.

7) To tyle. Z góry dziękuję Wam za odpowiedź. Jestem Waszym czytelnikiem od 12 numeru, tj. wakacji 1999 r. Pracujcie tak, jak pracujecie, a moje zamiłowanie do konsol nigdy nie zgaśnie.
Z poważaniem,
Czytelnik

▶ No to stuknęła Ci niedawno okrągła rocznica z naszym magazynem. Gratulujemy i zrobimy co w naszej mocy, żeby usidlić Cię na kolejną dychę. Vale!
I to by było na tyle, panie i panowie – jak mawiał jąkający się prosiak. Do przeczytania za miesiąc.

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA I EKIPY

↘ Hej! Mam bardzo ważne pytanie! Czy w kolejnych numerach NEO będzie może coś napisane na temat gry Awatar: Legenda Aanga? Jeżeli jest taka gra. Lub coś więcej o Naruto Ultimate Ninja Storm? Proszę. Pozdro!

Avatar: Legends of Aang to po prostu europejski tytuł gier na podstawie Awatara. W sumie wyszły już trzy, wydane odpowiednio w 2006, -7 i -8 roku. I z tego co wiem były mocno średniackie. Na inne w najbliższej przyszłości się nie zanosi, może przy okazji filmu Shyamalana w przyszłym roku. Co do Naruto – raczej nie, świeżych gier raczej nam w najbliższym czasie nie zabraknie, a przecież recenzja była w nr 116 rok temu.

↘ Cześć doktorku. Jakiego FPS'a i RPG'a poleciłbyś na PSP?

Co do FPS – nie przychodzi mi do łba nic, w co chciałbyś zainwestować kasę. Gatunek nie czuł się najlepiej na PSP, uskarżając się, że pojedynczy analog to za mało, żeby go zaspokoić, i od jakiegoś czasu są w separacji. RPG – japońszczyzny nie brakuje (jeśliś fanem gatunku, pewnie łykniesz chociażby Crisis Core), zaś z anglosaskich to chyba jedynie hack'n'slashe (np. Dungeon Siege: Throne of Agony).

↘ Witam. W sierpniowym numerze napisaliście w „Szumach i trzaskach" o grupie artystów Guitar Zeros, potrafiących przerobić „plastikowe wiosła" na prawdziwe instrumenty. Moglibyście podać nazwę ich stronki? Aha, bardzo bym prosił o recenzję Assassin's Creed: Bloodlines. Z góry dziękuję i pozdrawiam redakcję oraz czytelników (Max rządzi).

Rumieniąc się niczym trzpiotka, której ktoś powiedział, że wyjątkowo ładnie dziś wygląda, informuję: właź na www.theguitarzeros.com. Instrukcji jak przefasonować wiesło szukaj na dole strony głównej. Recka Bloodlines pojawi się zapewne już niedługo, bo premiera gry odbędzie się 20 listopada.

↘ Siema! InFamous, misja: Kolacja z Sashą. Dolazłem do niej i tu: HELP! Co ma znaczyć: „celuj (grzybek), naciskaj X, aby pokonać..." Jaka to kombinacja? Pozdro!

Czekaj... Mam wizję... Nieskończone siły mojego umysłu podpowiadają mi... Celuj za pomocą analoga, by zbliżyć dłoń Cole'a do migającego punktu, jednocześnie klepiąc X. Ot, cała filozofia.

↘ Co to jest SHEVA ALOMAR'S STORY i jak to odblokować (RE5)? Dzięki. Jawker.

Pod tym tajemniczym kryptonimem ukrywa się po prostu możliwość przejścia gry Shevą po ukończeniu kampanii Krzysia.

↘ Witam. Mam internet od tygodnia, chciałem zagrać w Metal Gear Online, ale nie mogę zrobić update z wersji 1.00 na 1.33,staje na 1% i pojawia się napis error server i wywala mnie do menu głównego. Pomocy!! Z góry dziękuję i pozdro dla wszystkich.

Ot, wychodzi na to, że jednak płatny Live na X360 ma swoje plusy. Jednym z nich jest brak podobnych smaczków. Spróbuj jeszcze kilka razy, a nuż się uda. Dla pocieszenia dodam, że nie jesteś jedynym, który ma ten problem.

↘ Witam. Czy wiadomo coś na temat Sims 3 – czy będą na konsole?

EA powiedzieli, że będą. Po czym niewiele z tej zapowiedzi wynikło. Poczekamy, zobaczymy.

↘ Siema, przypomniałem sobie właśnie o grze, którą jakiś czas temu w zapowiedziach porównaliście do połączenia Okami i Shadow of the Colossus. Jaki był jej tytuł? I czy została już wydana? Pozdrawiam.

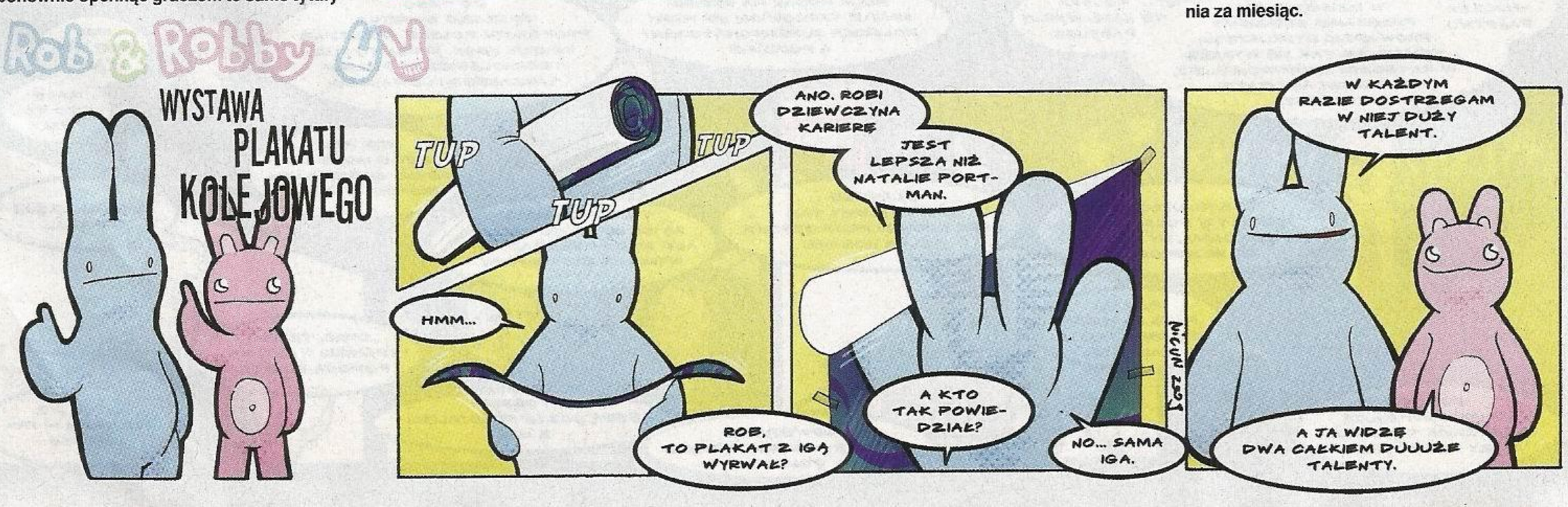
Toś mnie zagiął. Daj Bóg, nie mogę sobie przypomnieć o jaką grę chodzi. Jedyne co mi przychodzi na myśl to The Last Guardian, który ma wyjść w przyszłym roku.

↘ Hej, gdy gram na mojej PS3 to po godzinie włącza się wentylator i strasznie głośno szumi czy to jest normalne? Wcześniej tego nie było.

Szybkość (a co za tym idzie – głośność) wiatraka PS3 zależy od temperatury wewnątrz obudowy, która może wynikać m.in. z miejsca, w którym stoi konsola. Jeśli wcześniej pracował ciszej... Nie zmieniałeś ostatnimi czasy położenia maszynki albo nie obłożyłeś jej jakimiś kłamotami?

↘ Witam. Zastanawiam się nad kupnem głośników 5.1 do PS3. Na zestaw kina domowego z amplitunerem mnie nie stać, więc pomyślałem o Logitech X530. Czy podłączając konsole za pomocą przejściówki w zestawie otrzymam efekt 5.1 czy tylko na tylne satelity zdubluje się sygnał z przednich? Jaki będzie efekt i czy warto inwestować w te głośniki?

Marcellus: Zdubluje się sygnał, niestety. To już lepiej moim zdaniem kupić dobre głośniki stereo.



O ANDERSENIE I BRITNEY SPEARS. O RATOWANIU RODZIN I ZARADNYCH POLKACH, KTÓRE SZKODA ,ŻE SIĘ OD NAS WYPROWADZAJĄ

Wzruszyła mnie historia jedna. Ostatnio. Znowu.

Tym razem, niczym u Andersena, uliczkami małego miasta przechadzała się dziewczynka sprzedająca zapałki. Podchodziła to tu, to tam, próbując zachęcić panisków do kupienia choćby pudełka. Ale nie jest to Andersenowska dziewczynka w byle ścierach. Jest to zupełnie kto inny. Rzec by można – wręcz przeciwnie. Ma na imię Eve i właściwie kojarzy się raczej z brakiem ubrania. Za kanałem mówią na nią Eve Wyrwal i dzięki temu, że nie namęczając się zbytnio, zupełnie bez słów, potrafi pokazać każdemu mężczyźnie sens istnienia, stała się Dziewczynką z zapałkami naszych czasów. Stało się tak nie dlatego, że Eve (lub jak kto woli Iga) fajne ciało ma. A właściwie stało się tak nie tylko dlatego. Stało się tak także dlatego, że – nie wiem czy wiecie – Iga ratuje życia. Otóż posprzeczawszy się z ojcem, który zrobił jej wiele lat temu wiele złego, uciekła za morze z mamą. Tam też zajrzała im w oczy bieda. Wtedy też opodal ogródka ubożuchnej gęsiareczki przejechał książę, zajrzał jej w... oczy i pokochał miłością pierwszą oraz klarowną jak zdrój żywiecki. Od tej pory Iga harowała jak wołek, odkładając każdy grosik na chatynkę, gdzie pod strzechą marzła wciąż jeszcze z zimna Jej Pani Matka. Dnia pewnego fortuna się odwróciła. Iga zagrała w filmie, porobiła masę zdjęć, powystępowała w rankingach, a dotarłszy na parkiety, rzuciła się w wir tańca, odpadła, by w międzyczasie jeszcze przeprosić się z ojcem, który z płaczem powitał ich zgodę, a także dał się sfotografować dziennikarzom, na czym także zarobili.

Oklaski, aplauz, kurtyna.

Pal licho, że to nie do końca tak. Ani z Igi gęsiareczka, ani księcia tam nie było. Iga szukała sposobu, wyspryciła się, za co Jej gratulujemy i sobie wymyśliła jak w trudnej sytuacji zarobi. Słabo wymyśliła? Z nikim się nie bzyka, pokazuje się na zdjęciach, wygina, uśmiecha – nie mam nic przeciwko. Dzięki niej okładka N+ znalazła się na Pudelku. No, ale właśnie. Na przykładzie Igi chcę pokazać pewien trend w grach. Trend marketingowy, który zwie się kolokwialnie: „no tales, no sales", czyli jeśli nie dołożysz do produktu historii, nie będzie się sprzedawał. Czasem historia faktycznie wyprzedza produkt. Śmierć Jacksona wyprzedziła publikację setek jego biografii. Ale na przykład Harry Potter. Powieść spisana podobno na serwetkach w kawiarni, przy herbacie, bo tak biedna była JK Rowling. Historia o tym, jak połowa nakładu Pottera była w magazynach, a tymczasem wydawca postanowił ogłosić, że nakład się wyczerpał. Zgadnijcie co się stało? No i lotem koszącym wracamy do naszej Igi (czy Eve), która z plakatu mówi, że każdy, kto kupi Shifta, wesprze ideę polskiego modellingu emigracyjnego. Oczywiście – podkreślam – to nie jej wina, taki głupi przekaz. Taka historia biednej plebejki została do Niej marketingowo doklejona.

CO MY WŁAŚCIWIE KUPUJEMY? KIEDY W ZAMIERZCHŁYCH CZASACH POJAWIŁ SIĘ RESIDENT EVIL, KTÓRY W PROMOSIE MIAŁ OKO SFOTOGRAFOWANE Z TRUPA, RZESZE FANÓW OZZYEGO OSBOURNE'A WŚLEPIAŁY SIĘ W NIE JAK ZŁE

No i pytanie teraz. Co my właściwie kupujemy? Kiedy w zamierzchłych czasach pojawił się Resident Evil, który w promosie miał oko sfotografowane z trupa, rzesze fanów Ozzyego Osbourne'a wślepiały się w nie jak złe. Assassin's Creed i jego Jade Raymond, są kolejnym przykładem tworzenia historii do produktu, przy czym sprawa rozjechała się zupełnie doprowadzając do stworzenia osobnego produktu „Jade Raymond", z fan stronami (http://www.jade-raymond.com/), koszulkami i wszystkim co potrzebne. Wyklęcie kościelne Pottera, Dana Browna, czy restrykcje nałożone na niektóre gry, także są metodą na budowanie historii. Mechanizm odpowiadający za te patenty jest stary jak świat.

Co jednak ciekawe, one właściwie nie przyciągają do siebie bezpośrednio. Ilu z Was kupiło grę ze względu na jakąś historię za nią stojącą? Pewnie niewielu. Za to takie teksty całkiem nieźle nadają się na pogwarkę ze znajomymi. Te teksty powodują, że o grze się mówi. A to już dużo. Tylko jedna jest konsola, której kontrolerem zabito pieska. Tylko jedna jest gra, przez którą kilka osób umarło z wycieńczenia. Ostatnio wyciekł do sieci filmik z Wiedźmina 2. Skoro „wyciekł" to to musi być sensacyjna sprawa, co? Znacznie ciekawsza, niż gdyby celowo został opublikowany. Taki celowy filmik musi być ładnie obrobiony, zapowiedziany, opisany, przygładzony. A taki, co wyciekł, może być właściwie, jaki chce. A jeśli się go jeszcze cichcem wygładzi, to już w ogóle kopara opada. I tak dalej, i tak dalej.

Ostatnio więc, zamiast poznawać fakty o nadchodzących grach, coraz więcej dowiaduję się rzeczy, które interesują mnie jedynie pobieżnie. Że ktoś inny zaczął robić, że zgubił bucik podczas produkcji, że przyjechał osiem lat temu na Alaskę i szkolił pingwiny do cyrku. A wizerunek ten jest równie prawdziwy, jak Britney Spears i Avril Lavigne razem wziętych. Oprócz merytorycznego biznesu growego, wyciska się niczym świeże melony soki z Ig Wyrwał, rannych producentów, klątw i masy rzeczy, które nie mają wpływu na naszą wiedzę o grze jako takiej, ale powodują jedynie, że więcej o niej myślimy. I – co ciekawe – to działa. No tales, no sales. Patrząc na standy NFS Shift do głowy nam nie przychodzi, że to taka sama gra, jak wszystkie inne. NFS jest teraz jak cegiełka przekazana na fundację. Ratuje Igę i Jej rodzinę w UK. Tak trzymać. Oklaski.

//Grabarz

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Zobowiązany do rzeczy niemożliwych

Zdjęcia: Eduard Stelmakh - Fotolia.com, Jason Young - Fotolia.com, Neo Edmund - Fotolia.com

Finalna wersja produktu może się nieznacznie różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie

Nawigacja Manta GPS440 Easy Rider

- Procesor Centrality Atlas III 396 MHz
- Wyświetlacz TFT 4,3"
- Pamięć 512 MB
- Czytnik kart microSD
- Port USB
- Obudowa typu „slim"
- Odtwarzanie plików wideo, audio, przeglądarka zdjęć
- Mapa: MapaMap Easy 6.0 Polski

JPEG · microSD · USB UNIVERSAL SERIAL BUS · DIGITAL DECODER MP3

www.eMANTA.pl

UNCHARTED 2™
AMONG THIEVES

GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT POLSKA PRZEDSTAWIA
PRODUKCJĘ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA
ORAZ NAUGHTY DOG: UNCHARTED 2: AMONG THIEVES.

JAROSŁAW BOBEREK JAKO NATHAN DRAKE, EWA BUKOWSKA JAKO ELENA FISHER, ANNA GAJEWSKA JAKO CHLOE FRAZER, PIOTR BĄK JAKO ZORAN LAZAREVIĆ, ANDRZEJ BLUMENFELD JAKO VICTOR SULLIVAN. WOJCIECH PASZKOWSKI JAKO HARY FLYNN, KRZYSZTOF ZAKRZEWSKI JAKO KARL SCHAFER. W POZOSTAŁYCH ROLACH ROBERT JAROCIŃSKI, CEZARY KWIECIŃSKI, PAWEŁ CIOŁKOSZ, ADAM BAUMAN, JACEK KOPCZYŃSKI, PAWEŁ SZCZĘSNY, CEZARY NOWAK

PREMIERA 14 X 2009

TYLKO NA PS3!

PS3 PlayStation®3 · PlayStation® Network · SONY COMPUTER ENTERTAINMENT · Blu-ray Disc™ · NAUGHTY DOG